

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION™
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
INCLUYE OCHO DESCUENTOS EUROPLANET VALORADOS EN 1.300 PTAS
Nº20 495 PTAS. 2,98 EUROS
128 BITS EN UN PUÑO
TEKKEN TAG TOURNAMENT
GRAN TURISMO 2
GUÍA CON TODOS LOS COCHES
RADIKAL BIKERS
DÍAS DE TELEPIZZA
DEAD OR ALIVE 2
BELLEZA Y PODER
¿SOBREVIVIRÁS?
RESIDENT EVIL SURVIVOR
GUÍA+ANÁLISIS
¡¡REGALOS!!
5 VOLANTES SPEEDSTER
Y 5 XPLORER
00020
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS WORLD TOURING CARS > TONY HAWK 2... Y 6 MÁS ANÁLISIS RESCUE SHOT > STREET FIGHTER EX 2 PLUS > ROAD RASH: JAILBREAK > VAMPIRE HUNTER > URBAN CHAOS > RALLY MASTERS > UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000 > LA JUNGLA DE CRISTAL 2... Y 11 MÁS

Pura Energia



FANATEC SPEEDSTER

Siéntate, conduce y disfruta

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambio en aluminio
- Volante forrado de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Funciona en modo digital/analógico
- 4 botones de dirección y 8 botones de control
- Montaje con ventosas y/o abrazaderas

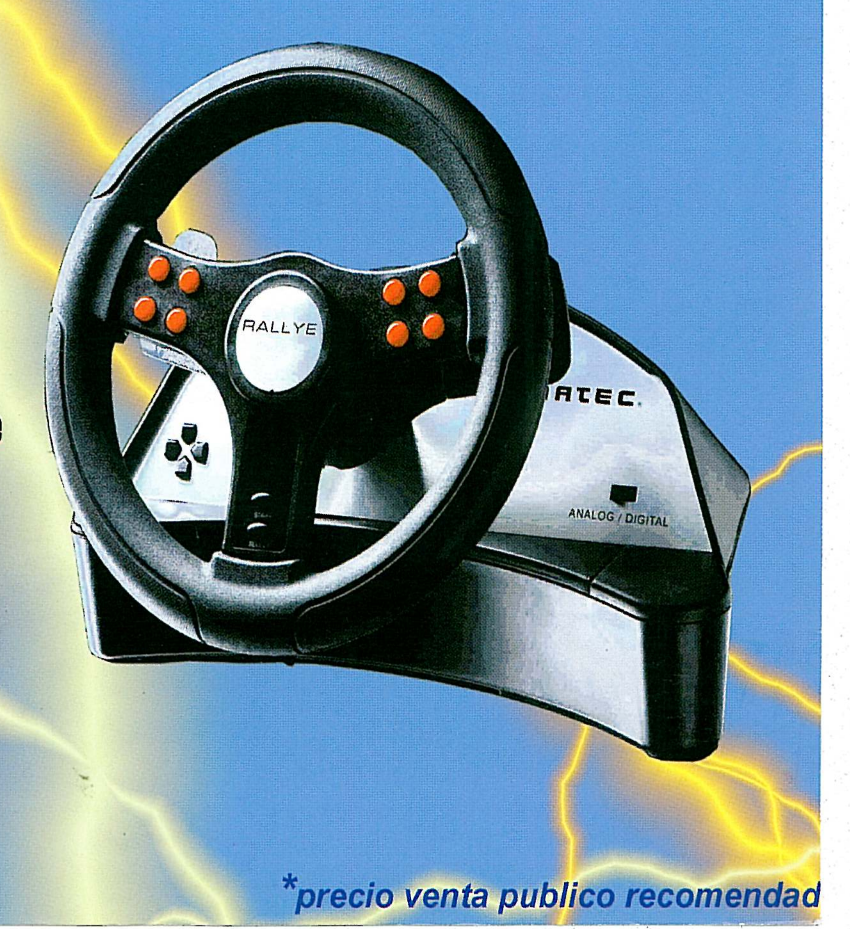
*PVP: 12.995 ptas
78,10€

FANATEC RALLYE

Sensación profesional

Las mismas características que el volante SPEEDSTER
excepto pedales de cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

*PVP: 9.995 ptas
60€





http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

*precio venta publico recomendad



N20 JUNIO 2000

Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation,
propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Victor Carrera
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Àlex Ortega

Colaboradores: Manel Calpe,
Eduardo Rodríguez (redacción),
Àlex Novials (maquetación)
Traductores: Carles Sierra,
Roberto Alberdi
Fotografo y corresponsal en Madrid:
Juan Espantaleón

Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

DEAD or ALIVE

¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE LA VENUS DE MILO HACIENDO LOS CIEN METROS BRAZA?
¡PUES QUE NO TE DÉ CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

¡ESCRÍBENOS!

planet@intercom.es

O MÁNDANOS UNA CARTA A:
EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUD, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

SUMARIO

CUENTA ATRÁS 23

LA PLAYSTATION 2 GOLPEA FUERTE
CON TEKKEN TAG TOURNAMENT Y DEAD OR ALIVE 2.



EN ÓRBITA 49

LA DIRECCIÓN DE PLANETSTATION ASEGURA QUE NINGÚN JUEGO DE ESTA SECCIÓN HA RECIBIDO MALOS TRATOS, VEJACIONES INMORALES NI ESAS COSAS TAN MALAS QUE HACEN OTROS.











ESPECIAL SURVIVOR 40

¿PODRÁS SOBREVIVIR A LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SERIE RESIDENT EVIL EN PSX? OS ASEGURAMOS QUE ESTE JUEGO OS PUEDE DEJAR HORRORIZADOS...



LIBRO DE RUTA 74

CIERTO ES QUE LAS GUÍAS EN ESTE NÚMERO HAN ADELGAZADO MÁS QUE UN PALO DE CHUPA-CHUPS ADICTO AL BIOMANÁN. PERO GT2 ES MUCHO GT2.



SECCIONES



Noticias

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

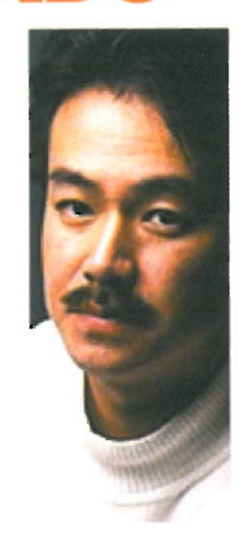
¡VIVA LA FANTASYMANÍA!

Los japoneses están asistiendo a una de las campañas de marketing más bestias del mundo de los videojuegos (Pikachu y compañía aparte) debido al próximo lanzamiento al mercado (19 de julio) del esperadísimo *Final Fantasy IX*. A las informaciones sobre los personajes y el argumento del juego que Square va haciendo oficiales a cuentagotas, se han sumado últimamente varias campañas publicitarias de gran calado. Nada menos que Coca-Cola ha decidido unirse a la enorme expectación despertada por la última entrega para PSX de la saga. En un anuncio televisivo "100% Computer Graphics" los nipones pueden ver a varios personajes del juego persiguiendo una chapa de refresco en una ciudad medieval en pleno carnaval. Pero la colaboración con Coca-Cola no queda ahí, pues Square va a publicar una serie de figuras normales y *super-deformed* de los principales personajes de *FFVII, FFVIII y FFIX* con el patrocinio de la multinacional americana. Además también van a ser editadas unas colecciones de cartas intercambiables de los personajes de todos los capítulos de la saga (exceptuando el primero) con las ilustraciones originales de Yoshitaka Amano y Tetsuya Nomura. Y para este verano, otro megabombazo más: *Final Fantasy: The Movie*, una superproducción con 12.500 millones de pesetas de presupuesto dirigida por Hironobu Sakaguchi y que promete revolucionar las técnicas de animación por ordenador (después de ver las secuencias de vídeo que es capaz de crear Square, nos lo creemos). Desde luego *Final Fantasy IX* va a pegar muy fuerte, y en nuestro próximo número os ofreceremos una *preview* especial con toda la información que hayamos conseguido recopilar sobre el broche de oro de la serie en PSX.



HIRONOBU SAKAGUCHI, LAUREADO

Cuando en 1987 un joven japonés que acababa de entrar en SquareSoft ideó *Final Fantasy* para Famicom como alternativa al famosísimo *Dragon Quest* de Enix, era difícil imaginar que aquel título fuera el inicio de una saga que se extendería durante más de 13 años (y los que faltan) y que vendería más de 25 millones de unidades. Pero lo cierto es que en la actualidad Hironobu Sakaguchi, productor de la serie *FF* y director de Square USA, es una de las personalidades más respetadas en el mundo de los videojuegos y como consecuencia de ello la Academy of Interactive Arts and Sciencies de Estados Unidos ha decidido otorgarle el honor de pertenecer a su "Hall of Fame". Según la AIAS, el señor Sakaguchi es "un pionero en la innovación en el arte de los videojuegos y su trabajo establece un estándar creativo y técnico al que muchos pueden aspirar". En el próximo E3 el bueno de Hironobu recibirá su distinción.



¡QUE VIENE EL E3!

En el momento en que leáis estas líneas ya se habrá celebrado en Los Ángeles (California) la Electronic Entertainment Expo (más conocida como E3), la feria internacional de software más importante de Estados Unidos que adquiere especial relevancia este año debido al reciente lanzamiento en Japón de la PS2. Está previsto que en el E3 se ofrezcan informaciones, vídeos o demos jugables de títulos como *Metal Gear Solid 2* (con posible presencia de Hideo Kojima), *GT 2000*, *Munch's Odysee*, *Alone in the Dark IV*, *Unreal Tournament*, *Final Fantasy IX*, *The Bouncer*, *Legend of Mana*, *Onimusha*, *Dino Crisis 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*, *Chase the Express*, *Driver 2*… entre otros 1.600 juegos. Además se espera una actuación musical de los rockeros Motley Crüe, la presencia del skater Tony Hawk y el motard Jeremy McGrath, la presentación de una película de *wrestling* protagonizada por el emblemático Bruce Campbell (protagonista de *Evil Dead*) y mil sorpresas más. El mes que viene el intrépido Holybear, nuestro enviado especial al evento, nos relatará cómo le ha ido después de hacerse las Américas.



LA PLAYSTATION 2 ¿ARMA DE GUERRA?

Los directivos de Sony no dejan de recibir buenas noticias respecto al impacto comercial y social de su mimada PlayStation 2. Más de 2.000.000 de consolas honran los hogares japoneses en 3 meses de comercialización (¡medio millón más que la Dreamcast en año y medio de existencia!), juegos como *Ridge Racer V*, *Kessen* o *Tekken Tag Tournament* están vendiendo como rosquillas, las ventas de DVD-vídeo nipones se han incrementado en un 60 %, en Estados Unidos esperan impacientes la consola (hay intención de añadir a su lanzamiento un disco duro accesorio y un módem externo), ya hay encargadas 6.000.000 de unidades para ser distribuidas en América y Europa... Pero un oscuro nubarrón acecha a la bestia de 128 bits ya que las autoridades japonesas han descubierto que, con unos empalmes por aquí y unas modificaciones por allá, el famoso procesador Emotion Engine de PS2 podría ser utilizado como sistema de guía de misiles de alto poder destructivo (de un Tomahawk mismamente). Por lo tanto el Gobierno japonés está dispuesto a vigilar con lupa las exportaciones de PS2 (en teoría no se pueden sacar del país más de dos por persona) y tiene pensado prohibir su venta a países como Iraq, Libia, Sudán o Corea del Norte (esos que siempre son los malos en las noticias de la televisión). Esperemos que España no esté en la lista negra de países potencialmente "PS2-militaristas" y la consola acabe llegando a nuestro país sin problemas.



TGS PRIMAVERA: MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES











Durante los días 30 y 31 de Marzo y 1 de Abril se celebró en la capital nipona el Tokyo Game Show 2000 de primavera y lo cierto es que defraudó algo las expectativas de los playstationeros nipones. La presencia de público disminuyó ostensiblemente, juegos de los que se esperaban importantes novedades (*Final Fantasy IX, Gran Turismo 2000, Dark Cloud* o *The Bouncer*) estuvieron mínimamente representados o ni se les vió el pelo y SEGA y su Dreamcast se adueñaron del evento con la presentación de grandes títulos como *Phantasy Star On-line, Grandia II, Eternal Arcadia, Power Stone 2* y *Samba de Amigo*. En el apartado PSX-PS2 la compañía más destacada fue Konami gracias a *The Day of Walpurgis*, un juego para PS2 de los creadores de *Silent Hill* ambientado en el siglo XVII europeo en el que, una vez resucitados por un misterioso mago, deberemos investigar e intentar evitar nuestra propia muerte en un plazo máximo de media hora. Konami también sorprendió con *Z.O.E*, un espectacular juego de *mechas* para PS2 producido por el mismísimo Hideo Kojima. Sony ofreció una mínima ración de PS2: *TV DJ* (antes conocido como *Be on the Edge*), un curioso juego de puzzles en el que tendremos que diseñar vídeos musicales siguiendo diferentes ritmos y canciones. Namco mostró su maravilloso *Tekken Tag Tournament* (ya visto en el PlayStation Festival, por cierto) y permitió echar un vistazo a *Tales of Eternia*, la tercera parte de su saga de RPGs para PSX que esperemos haga olvidar el mediocre *Tales of Destiny*. Capcom desveló más detalles de *Onimusha*, un *survival horror* con escenarios 3D para PS2 ambientado en el medievo japonés que conforme pasa el tiempo gana interés (imaginaos un *Resident Evil Code: Veronica* con espadas), Atlus presentó su atractivo *Primal Image* (un diseñador de señoritas bellas para PS2) y finalmente Enix mostró la versión acabada de su eternamente retrasado *Dragon Quest VII*, un juego que arrasará en Japón pero cuyo lanzamiento se ha retardado aún más hasta el 29 de julio (según las malas lenguas, para no coincidir con el esperado *FFIX*).

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Gran Turismo 2
3>Resident Evil 2
4>Final Fantasy VIII
5>Gran Turismo
6>Driver
7>Tekken 3
8>Final Fantasy VII
9>Resident Evil 3: Nemesis
10>Silent Hill

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1> Syphon Filter 2
2> Manager de Liga
3> Resident Evil 3: Nemesis
4> F1 2000
5> ISS Pro Evolution
6> Gran Turismo 2
7> Jungla de Cristal Trilogía 2
8> Fear Effect
9> Resident Evil: Survivor
10> Primera División Stars

N64
1> Pokémon Stadium
2> ISS 98
3> Ridge Racer 64
4> Castelvania 2
5> Donkey Kong 64
6> Jet Force Gemini
7> Rayman 2
8> Top Gear Rally 2
9> Tony Hawk's Skateboarding
10> Ready 2 Rumble

DREAMCAST
1> Tomb Raider IV
2> NBA 2k
3> Crazy Taxi
4> Rayman 2
5> Soul Reaver
6> Virtua Striker 2
7> Deadly Skies
8> Soul Calibur
9> The House of the Dead 2
10> Shadowman

UNA HISTORIA DE AMOR EN PS2

Los nipones de Enix, conocidos por su idolatrada saga de RPGs *Dragon Quest*, han decidido cambiar de tercio en su primera incursión en PS2 y tienen previsto sacar al mercado dentro de poco *Love Story*, un juego de ligue al más puro estilo japonés que sigue la estela de *Tokimeki Memorials* y similares. Aunque en este caso el gran atractivo del título es que, como en los viejos tiempos de Mega-CD, disfrutaremos de una auténtica película interactiva donde podremos apreciar en imagen real los encantos de algunas bellas señoritas de ojos rasgados. El argumento gira entorno a un fantasma (nosotros) que no tiene otra cosa mejor que hacer que vigilar a diversas mujeres y avisarlas sobre los peligros que les pueden suceder mientras intenta intimar con ellas desde el otro mundo. Aunque al parecer ninguna de las actrices del juego va a ganar ningún Oscar de Hollywood, el juego promete diversión y escenas picantes.



NUEVO TIME CRISIS SÓLO PARA PLAY



Namco no para de dar últimamente buenas noticias para los fanáticos de la pistola de luz. A sus excelentes *Ghoul Panic* y *Rescue Shot* habrá que sumar dentro de unos meses un auténtico bombazo. Aunque en un principio los creadores de Pac-Man tenía previsto adaptar su famosa recreativa *Time Crisis 2* a PlayStation, el hecho de que el arcade cuente con dos monitores independientes les ha hecho desistir del empeño y para compensar a la parroquia han decidido desarrollar un nuevo juego exclusivo para la consola de 32 bits de Sony. *Time Crisis Titan* aún está en una fase de desarrollo muy temprana, pero parece ser que contará con escenarios mucho más variados y detallados que su antecesor y un ritmo aún más trepidante. Se espera que no esté disponible hasta finales de año en Japón, por lo que estaremos expectantes.

LA SERIE FIFA JUEGA EN PS2

Desde luego en Electronic Arts no pierden el tiempo. Tres meses después de la salida al mercado japonés de la PlayStation 2 ya han anunciado una nueva entrega de la saga FIFA para la nueva consola de Sony, titulada provisionalmente *FIFA Soccer World Championship 2000*. Este título promete dejar a años luz a todas sus antecesores: los jugadores presentarán una apariencia y unas animaciones hiperrealistas al contar con treinta veces más polígonos que antes, cada futbolista celebrará los goles de una manera propia, será posible disputar una Copa del Mundo de selecciones absolutas y sub-23 y la jugabilidad será mucho más ajustada a la realidad. Si sumamos a esto las inmensas bases de datos a las que nos tiene acostumbrados EA Sports, podemos augurar un durísimo competidor a la nueva entrega de la serie *ISS* para los 128 bits de Sony.









SONY EUROPA DESVELA SUS CARTAS EN PS2

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE HA DESVELADO INESPERADAMENTE LOS PRIMEROS DATOS E IMÁGENES DE LOS JUEGOS QUE SUS COMPAÑÍAS DESARROLLADORAS ESTÁN PREPARANDO PARA CUANDO LA PS2 YA ESTÉ DISPONIBLE EN EL VIEJO CONTINENTE. AQUÍ TENÉIS UN RESUMEN DE LOS MÁS ATRACTIVOS.

THE GETAWAY

Realmente anonadados nos hemos quedado después de ver las escasas capturas que Sony ha hecho públicas de este misterioso juego de Studio Soho (creadores de *Esto es Fútbol*) calificado como "top secret". Viendo la excepcional calidad gráfica de estas imágenes lo más extraordinario del asunto es que no pertenecen a secuencias de vídeo sino que están generadas ¡por la propia PS2! (¿que esperáis para vitorear a los desarrolladores hasta quedaros sin voz?). *The Getaway* nos sitúa en un Londres recreado con una increíble sensación de realismo: los transeúntes parecen sacados de una foto, los automóviles huelen a gasolina y los edificios tienen un nivel de detalle brutal. Siguiendo la estela de *Driver*, deberemos de cumplir misiones de baja estofa que el capo mafioso de la ciudad nos encargará después de haber secuestrado a nuestro hijo y amenazarnos con su muerte. Casualmente somos un ladrón de bancos con complejo de culpa y deseamos olvidar nuestro pasado, por lo que el conflicto existencial está servido. Además de su fabulosa calidad gráfica el juego promete una conducción trepidante, personajes con los que interactuar y un mapeado inmenso de 70 kilómetros cuadrados. Estamos ante un juego con una pinta alucinante que puede marcar todo un hito a la hora de transmitir realismo y acción al volante.









WIPEOUT FUSION

La saga de velocidad supersónica por excelencia tendrá también su entrega en PS2 de la mano de Psygnosis con una calidad gráfica sobresaliente y una mayor maniobrabilidad de nuestra naves espaciales. Esto nos permitirá efectuar espectaculares loops, atravesar pistas a diferentes niveles, competir en espacios abiertos sin tener que seguir recorridos prefijados y desafiar las leyes de la gravedad. El juego contará con nuevos modos de juego, circuitos, naves y armamento y un control más sencillo y accesible sin sacrificar ni un ápice la tremenda sensación de velocidad propia de la saga.



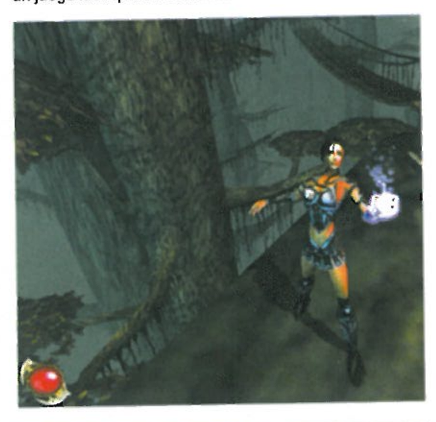
FORMULA ONE 2000



También visitarán los 128 bits de Sony los fórmula 1 de Psygnosis dispuestos a marcar la pauta en lo que a imitar a Schumachers, Hakkinens y Pedritos de la Rosa se refiere. El juego contará con licencia oficial de la temporada en curso, niveles de realismo inusitados, un tratamiento del sonido muy trabajado y la curiosa opción de grabar nuestros records y mejores carreras en una memory card para compararlos con los de un colega. También a la hora de ver las repeticiones podremos imitar a cualquier realizador de televisión y combinar diferentes cámaras y puntos de vista para quedar satisfechos con nuestra actuación.

DRAKAN

El espectacular action-RPG de PC será adaptado a PS2 con una nueva historia y 8 mundos aún más extensos que explorar. En este juego desarrollado por Surreal Software interpretaremos a la heroína Rynn que deberá recorrerse inmensos escenarios tridimensionales bien a patita o a lomos del dragón volador Arokh, al más puro estilo *Panzer Dragoon*. Espectaculares combates en la tierra o en el cielo, múltiples personajes con los que relacionarse y un enrevesado argumento no lineal en un juego ideal para los amantes de la aventura.



SATÉLITE USA

Cada vez tenemos mejor relación con Cat Bucannon. A estas alturas ya llama a nuestro director 'Gran Hermano', debido a su crujiente manía de poner cámaras en su ducha.

De la mano de Acclaim llegará próximamente a nuestros lectores de CD *Dave mirra Freestyle BMX*. Después de sacar en PlayStation juegos de skateboard hasta aburrir (cosa que han conseguido), parece que a partir de ahora la moda será hacer juegos basados en este deporte. Desarrollado por Z-Axis (responsables de *Thrasher: S&D*) el juego incluirá bicis mejorables, corredores que desafían a la muette en cada rampa y competiciones de 2 jugadores simultáneos.


¡Miraa, Borisss, sin sillín!


Si tuviera ocho ruedas, sería un estereopatín

Retiramos lo dicho en anterior recuadro. Parece que todavía hay espacio para un juego más de skateboard en PlayStation, concretamente el que THQ se encarga de traer hasta nosotros para hacernos la vida más feliz y variada: *MTV Skateboarding*. El juego permitirá participar con 20 skaters reales, cada uno con sus movimientos característicos, y cerca de 25 niveles distintos. El objetivo: competir por honor, prestigio y sobre todo para conseguir pasta y un espónsor.

Atlus América está actualmente muy ocupada convirtiendo uno de sus títulos japoneses más extraños para el mercado de EEUU. El juego se llama *Rhapsody* y es una aventura musical. Sí, como *West Side History* o *Cantando bajo la lluvia*, pero en juego (más o menos). Esto significa que los protagonistas de vez en cuando se tomarán la libertad de ejecutar un 'momento canción' de manera espontánea. Y nosotros que creíamos que con las pelis de Disney ya teníamos suficiente...


Aventura, Rap y Soda a partes iguales


El de la derecha es un róbot a mano armada

Mattel Interactive está a punto de ofrecer un título imprescindible para los nostálgicos de los juguetes antiguos. El juego se llama *Rock'Em Sock'Em Robots*, y está basado en una antigua línea de juguetes muy popular por estos lares. Este beat'em-up utilizará el mismo motor de *Wu-Tang*, y los jugadores podrán mejorar sus *roboces* derrotando a los contrarios y emsamblando las piezas en su propio cuerpo.

Electronic Arts se ha inspirado en un programa de la televisión estadounidense para su próximo título deportivo. *Roller Jam* invita a los jugadores a conseguir puntos corriendo más que el resto de *skaters* dentro de un circuito. Ahora bien, si lo tuyo no es la sutilidad, siempre puedes emplear tácticas sucias como empujar a los contrarios y hacer que corran los cien metros lisos con los dientes para conseguir más puntos. Extraño, burro a más no poder y americano 100%.


Un nuevo tipo de RPG o Juego de Rol-ler

SEGA DICE NO A PS2

Desde hace tiempo corrían rumores sobre un posible interés de Sega en desarrollar nuevos títulos y adaptar juegos de Dreamcast o de recreativa Naomi para la nueva PlayStation 2 de Sony. Concretamente se había especulado con un posible acuerdo con Acclaim para publicar en PS2 títulos tan emblemáticos como *Crazy Taxi*, *Zombie Revenge* o *Ferrari F-355*. Pero desde Sega of America, Charles Bellfield, director de comunicación, ha dejado las cosas claras: "No tenemos planes para publicar nuestros productos en un plataforma de la competencia. La cuestión es: ¿por qué hacerlo?". Desde luego parecía una expectativa demasiado absurda, pero ¿os hubierais imaginado un *Soul Calibur* o *Sonic Adventure* en la consola de Sony? Soñar es gratis.





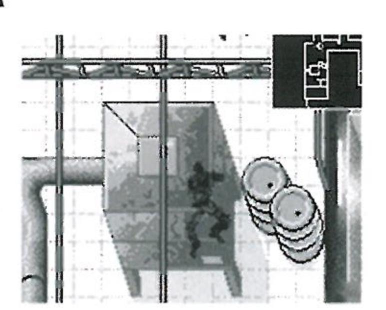
LA GUERRA DE LODOSS ESTALLA EN DREAMCAST

Tras tres lejanas traslaciones en NEC Turbo CD y SuperFamicom, dentro de poco va a llegar a los 128 bits de la Dreamcast un juego basado en el fabuloso anime de espada y brujería *Record of Lodoss War*, una de las más fascinantes adaptaciones los dibujos animados del imaginario clásico de los RPG. El juego, presentado por Kadokawa Shoten en el Tokio Game Show, es un action-RPG en entornos tridimensionales de gran calidad gráfica que mezcla un sistema de combate en tiempo real tipo *Diablo* con una gran cantidad de objetos que manipular, hechizos por lanzar y armaduras y armas recreadas hasta el más mínimo detalle. *Record of Lodoss War: The Advent of Cardice* tiene como fecha de salida al mercado japonés el 29 de junio y el protagonista será un guerrero resucitado por un poderoso mago que busca venganza e irá conociendo en su odisea a Parn, Deedlit y compañía.



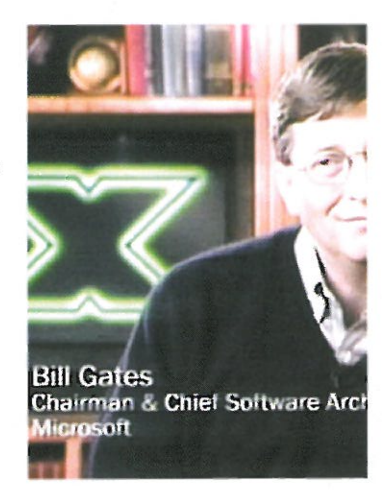
LA GAME.COM RESUCITA

¿Alguien recuerda una vieja consola de 8 bits de Atari que respondía al nombre de Lynx y se hundió rápidamente en el pozo del olvido? Pues Hasbro compró hace tiempo los derechos de hardware de la fracasada portátil y ha decidido reactivarla en un formato más humilde. La Game.com Pocket Pro (con pantalla monocroma, pad digital y disposición horizontal) es algo así como una adaptación de las prehistóricas "handhelds" de un solo juego pero con capacidades más modernas (conexión a Internet y pantalla táctil) y un surtido de títulos que va desde clásicos de Atari como *Centipede* a adaptaciones de éxitos de otras consolas como el *Figther Megamix* de Saturn o los celebérrimos *Resident Evil 2*, *Castelvania: SOTN* e incluso *Metal Gear Solid* de PlayStation. La consola ha sido recientemente relanzada en EE.UU a un precio al cambio de 9.000 pesetas, pero todo hacen indicar que no la veremos jamás por estos lares.



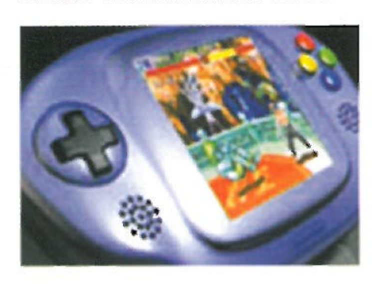
EL X-BOX NO TIENE QUIEN LE QUIERA

El multimillonario Bill Gates, presidente de Microsoft, no esta pasando últimamente buenos momentos y a sus problemillas con las leyes antimonopolio debe añadir una serie de negociaciones fallidas con grandes compañías de hardware y software para respaldar con total garantía el próximo lanzamiento de la X-Box. Después de intentar negociar sin éxito con Sega una posible compatibilidad con la Dreamcast y de no conseguir vender su sistema operativo Windows CE a Sony para su PlayStation 2, Microsoft ha recibido calabazas de dos pesos pesados en el mundo de los videojuegos. SquareSoft no se vende por menudencias y ha rechazado una oferta de 340.000 millones de pesetas (que se dice pronto) para pasar a formar parte de Microsoft y Namco ha decidido finalmente rechazar la propuesta de crear una compañía conjunta con los creadores de Windows para desarrollar software en exclusiva para la consola de 128 bits del señor Gates. Sólo Nintendo parece interesada en desarrollar un formato común para su proyecto Dolphin que sea también compatible con la X-Box, pero viendo lo parsimoniosos que avanzan los trabajos de los padres de la Nintendo 64 el pobre de Bill puede irse preparando para una larga espera.



LA GAME BOY ADVANCE ESTA AL CAER

A finales de este verano los japoneses ya podrán comenzar a disfrutar de la esperada Game Boy Advance, la primera consola portátil de 32 bits. La substituta de la tremendamente exitosa Game Boy Color (70 millones de consolas vendidas y 1000 títulos en catálogo) parece que será tecnológicamente toda una maravilla: 65.535 colores disponibles (511 en pantalla), dos canales de 8 bits de audio, pantalla LCD de 2'9 pulgadas, autonomía de 20 horas con dos pilas alcalinas, y descompresor de vídeo para reproducir Full Motion Vídeo. La nueva GBA, compatible con Game Boy Color y Game Boy, podrá realizar efectos gráficos pseudo-tridimensionales como el famoso Modo-7 de SuperNintendo y su diseño horizontal, al estilo Neo Geo Pocket Color, será más estilizado que el de sus predecesoras. Parece ser que Nintendo desvelará en el E3 de Los Ángeles los datos definitivos sobre la consola y la fecha de lanzamiento en Europa y USA, por lo que ya os informaremos al respecto en nuestro próximo número.



GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 18 DE *PLANETSTATION*

>CONCURSO
LOS 10 MEJORES JUEGOS N20
MANDO, GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA:
JUAN LUNA OLAYA (ROQUETAS DE MAR, ALMERIA), NACHO SUÁREZ (ALCOBENDAS), ALVARO TRIGO MARTIN DE VIDALES (MADRID)

>CONCURSO TOY STORY 2
LAS DIFERENCIAS SON: NOMBRE DE BUZZ, DISTINTIVO VERDE TRAJE BUZZ, AGUJERO EN FRANJA LILA, AGUJERO EN PIERNA BUZZ, DIENTE DE WOODY, BOTÓN MANGA CAMISA WOODY, TERCER BOTÓN CAMISA WOODY. HAN GANADO:
ANTONIO LARIOS MAÑAS (CARTAGENA), ÁNGELA PORTILLO GARCÍA (CÁDIZ), DIEGO MUNIESA GREGORIO (ZARAGOZA), Mª PILAR CARRASCOSA GARCÍA (ASTURIAS), FELIPE MARCOS LÓPEZ (MADRID), ÁNGEL GIMÉNEZ MARCELINO (JACA, HUESCA), ANDRÉS MARTÍN PÉREZ (BURGOS), PATRICIA GUIMERÁ ROMERO (BADALONA), OSCAR ARMERO LUIS (ZARAGOZA), RAÚL JIMÉNEZ PEREZ (ORDIZIA, GUIPÚZKOA)

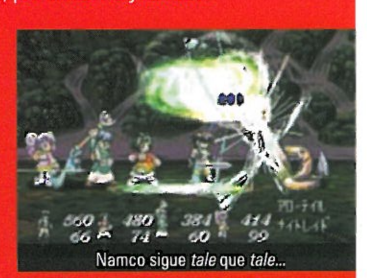
>CONCURSO XPLORER
ESTE MES, LOS CINCO XPLORER QUE SORTEAMOS SE LOS LLEVAN:
JUAN CARLOS LLOP ROSADO (LAS NAVAS DEL M., ÁVILA), ÁNGEL L. VILABOA ABAL (PONTEVEDRA), MIGUEL CASTRO BERNABÉ (SALT, GIRONA)

>DIBUJOS N20
TARGETA 2MB + GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA:
JOAQUÍN MARÍN LÓPEZ (SAN FERNANDO, CÁDIZ), IVÁN BEJARANO GÓMEZ (MONTEQUINTO, SEVILLA)

SATÉLITE JAPO

Además de la enésima versión de *Tetris*, nuestro informador ManjimaruSan nos facilita la noticia más gorda de este mes en *PlanetStation:* un simulador de sumo, por fin en PlayStation.

La tercera entrega de la saga de rol más famosa creada por Namco está a punto de ver la luz en Japón, concretamente durante el transcurso de este año 2000. Por lo que hemos podido ver de este *Tales of Eternia* su apartado gráfico es más que sobresaliente, especialmente la realización de las magias, llenas de transparencias e increíbles efectos de luz. Está protagonizado por seis personajes totalmente nuevos y además llenos de animaciones diferentes.


Namco sigue *tale* que *tale*...


Un nuevo Tetris. Apasionante

Gracias al buen hacer de Arika, la serie de anime más famosa en Japón actualmente, *Card Captor Sakura*, será traspasada a los circuitos de nuestra querida Play. Dicho título recoge la mecánica del clásico *Tetris*, llamándose así *Card Captor Sakura Tetris*. Parece ser que Arika ha comprado la licencia a Bandai para utilizar a los personajes de la serie, como Capcom hizo con Disney para el reciente *Magical Disney Tetris*.

Capcom está programando un *card-battle-rpg* llamado *Tale of Bell*. El juego consiste en ayudar al héroe Momotarou a recolectar las siete campanas doradas para restablecer la paz en la tierra. Las batallas se efectuarán de manera similar a las de las cartas coleccionables tipo *Magic*. Tendremos las invocaciones en tres tipos de cartas mágicas diferentes: primero la de Hielo, segundo la de Fuego y en último lugar la de Madera.


Un juego de cartas con muchas figuras


Tócala de nuevo, Konami

Este verano Japón sonará al ritmo de *BeatMania Best Hits*. Konami nos deleitará con un título especial que incluye las mejores melodías de los *BeatMania* aparecidos hasta la fecha. Entre las más populares encontraremos *Love to Me, Miracle Moon, 20 November, Hell Scaper, y E-Motion*. Congratulaos, ya que Konami Europa lanzará brevemente en España el primer *BeatMania*, con el perfiférico para hacer realidad los sueños de "pinchar" las músicas más *boom* de la compañía.

Seguimos con Konami. La compañía de Osaka no quiere dejar escapar el filón de oro del deporte "atrae masas" (literalmente hablando) por excelencia, el sumo, y por eso está programando *Japan Grand Sumo Wrestling*, todo un logro para los entendidos de este tradicional deporte. En el modo para un Jugador participaremos en el campeonato Nacional de Sumo Japonés, y en el modo Entrenador podremos guiar en el arte del sumo a generaciones infantiles, juveniles, amateurs y profesionales.


El peor enemigo de éstos, sin duda, es Fairy

FUERA DE ÓRBITA

En este número hemos recibido básicamente dos cosas en la Redacción: cartas para *El Videojuego del Milenio* (en esta página encontraréis lo mejor de lo mejor) y misivas en forma de e-mail bajo el sugerente título de "*I Love You*" que denotan que nuestros redactores están causando un furor entre el público femenino no por predecible menos espectacular (esperamos a acabar la revista para deleitarnos leyéndolas). Algo nos dice que el virus del amor llegará a la Redacción esta primavera.

PLASTI-FIGHTERS PLUS

GÉNERO: PLASTI'EM-UP
CREADOR : LUCERO

A primera vista, parece un simple beat'em-up. No obstante, el CD del juego no incluye personajes jugables, sino únicamente escenarios, golpes y combos. Y: ¿dónde están los personajes? Pues bien, cuando compremos el juego, nos darán un pack que incluye: el CD propiamente dicho, un mini-escáner y cinco pastillas de plastelina para crear nuestros propios luchadores y digitalizarlos para poder jugar con ellos.
Obviamente la cantidad de luchadores es ilimitada y dependiendo de los colores de plastelina que utilicemos, nuestro personaje será más o menos poderoso. Por ejemplo: si creamos un luchador con plastelina rosa solamente nos darán tal paliza que olvidaremos cómo se agarra un Dual Shock, pero si la combinamos con otros colores la mezcla puede ser explosiva. Además de la barra de energía, tenemos el *Plastímetro* que no es más que el indicador de plastelina que nos queda en el cuerpo, pues a medida que vayamos recibiendo sopapos, iremos perdiendo pedacitos hasta que acabemos desperdigados por todo el tatami. En este caso, o bien volvemos a cargar el luchador, o fabricamos uno todavía más potente. Y en caso de que nuestro luchador tenga que tomar alguna sustancia para aumentar su energía no cabe polémica posible, pues cualquier cosa que puedan tomar ¡¡es de plastelina!! (chincharse censuradores). Por desgracia, la sangre también es de plastelina. En fin, que jugar, lo que se dice jugar, no sé si vais a jugar mucho, pero manualidades las vais a hacer un rato. Para que luego digan que los videojuegos no enseñan nada de provecho...

Opinión Planet: No podía ser otro que el gran Lucero el ganador de esta edición de *El Videojuego del Milenio*. Si cuando colaboraba en la sección por amor al arte ya nos deslumbraba con sus creaciones, ahora que hay regalos por medio, el hombre ha dado el do de pecho. Esta mezcla de conceptos del viejo juego de 16 bits *Clayfighters*, junto con el espíritu "hágaselo usted mismo" de *Fighter Maker* nos ha deslumbrado sobretodo por su curradísimo aspecto gráfico (fijaos en el aspecto de Ka-Lamar: ¡ha nacido un nuevo héroe!). El único fallo que le vemos a este estupendo concepto de beat'em-up es que requiere de una pericia manual para crear personajes con la que, por desgracia, Dios no dotó a los redactores de Planet. Para que te hagas una idea del nivelón te daremos los nombres de los luchadores que hicimos en unas pruebas de creación *plastelínica* en la revista: Peloto, Bola de Billar, Canica y Don Albóndiga. Sólo diremos que sus nombres son un fiel reflejo de su realización plástica.



EN FIN...

ARRIBA
- LUCHA Y PRE-TECNOLOGÍA JUNTOS, POR FIN
- LUCERO GAMES ES SINÓNIMO DE CALIDAD
- PLASTELINA SANGRIENTA

ABAJO
- TENDRÁS MÁS TRABAJO QUE EL CHAPISTA DE MAZINGER Z
- DISCRIMINA LA PLASTILINA ROSA, QUÉ PA, QUÉ PA, QUÉ PAACHA...

GRAN CARRITO THE REAL SHOPPING SIMULATOR

GÉNERO: SHOPPING / CONDUCCIÓN
CREADOR : MIGUEL MALDONADO

Tal y como indica su nombre, este juego es el mejor simulador de carreras con carrito que existe (ya que no hay otro). En él debemos ir con un carrito de la compra por diversos escenarios como centros comerciales, etc... Tendremos la posibilidad de correr contrarreloj esquivando ancianitas, más carritos, comida que se cae y trozos de lechuga por el suelo. También podremos sacarnos carnets para las competiciones, que conforme vayamos ganando nos darán dinero para comprar piezas nuevas. Existen asimismo otros modos de juego como el de perseguir a la jamona que compra los sábados en el súper de la esquina, modo multijugador (el que más estanterías tira, gana) o hacer la compra en el menor tiempo posible impidiendo que los demás compren lo mismo que tú. Algunos extras se desbloquearán una vez se complete el título, como más carritos y escenarios nuevos (entre ellos un sex-shop). Ya está en fase de desarrollo *Gran Carrito II* y un periférico que actuará a modo de volante pero que tendrá forma externa de carrito.

Opinión Planet: *Gran Carrito* es sin duda la propuesta más original que nos ha llegado este mes y seguro que su fresco planteamiento pronto será imitado por muchos otros (a ver cuánto tardan en aparecer *Visa Rally*, *The Need For Scottex* y *Credit Racer*). Lo único que le echamos en falta es un par de fases de bonus que se desarrollen a la hora de pagar en la caja registradora, el las cuales la misión del jugador es andar normalmente a pesar de tener en la ropa interior esas latas de caviar y esos cassettes de Junco que se han insertado entre los michelines y el cinturón "accidentalmente".



Esperemos que las cualidades de *Gran Carrito* no estén tan desniveladas como su logo.

EN FIN...

ARRIBA
- EL MEJOR EN SU GÉNERO
- EL PERIFÉRICO-CARRITO
- LA FASE DEL SEX-SHOP

ABAJO
- POCOS FABRICANTES DE VEHÍCULOS
- FALTAN LOS BONUS TOMADOS "DE PRESTAO"
- REFLEJOS DE CHAPA POCO ESPECTACULARES

LOS PEORES TRUCOS

Aquí tenéis el truco que conseguirá hacer entretenidos a los juegos más aburridos. Para ello el juego debe disponer de la opción de cambiar los botones. Sólo tienes que poner todas las acciones en un solo botón: primero todas en ●, luego todas en ✕, ▲, ■, Select, Start, L1, R1, L2, y finalmente todas en R2. Puede que no ocurra nada, pero la tarde entretenida que te habrás pasado no te la quita nadie.
Autor: Ramón Varela Arrabal
Premio para Ramón Varela por la colaboración más patillera y caradura que hemos recibido en toda la historia de *Los Peores Trucos* (y el nivel estaba muy alto, ¡vive Dios!).
Animamos que esto se puede superar: métodos de borrado instantáneo y permanente de tarjetas de memoria mediante la aplicación de un cascanueces, sistemas para convertir controladores normales en Dual Shocks insertando bio-tecnología (grillos y cigarras) en el mando... Las posibilidades son más variadas que las excusas de un trabajador de Planet para llegar tarde a la Redacción.

GANADORES

Mando Viper al mejor *Videojuego del Milenio*: Lucero (Barcelona).
Premio de consolación (camiseta y gorra PlanetStation) para Miguel Maldonado Torres (Murcia).
Tarjeta Blaze 2Mb al mejor *Peor Truco*: Ramón Varela Arrabal (Valladolid)

Escribe a C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o bien envia un e-mail a planet@intercom.es

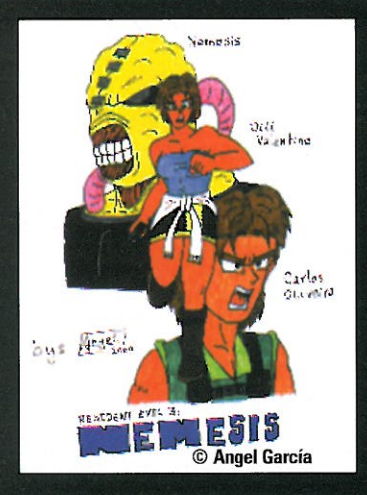





By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
GAME CODE CD
La verdad esta aqui dentro
I-MAN BARCELONA 93 426 10 80 Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE 96 514 32 94 Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA 971 76 30 83 Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA 93 397 97 04 General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO 93 758 68 28 Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL 93 726 65 09 Convent, 59
I-MAN GERONA 972 21 66 29 La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA 93 453 83 48 Sepulveda, 155

ESCRIBE A PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

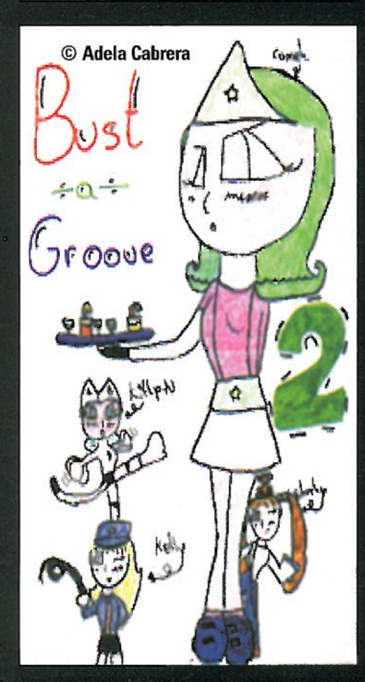
Al habla



© Angel García



© Beatriz Alonso



© Adela Cabrera

Este mes hemos recibido muchas misivas de lectores que hablan del lamentable y dantesco trato dado por medios de comunicación supuestamente "serios" a *FFVIII*, al que relacionaron con unos famosos crímenes perpetrados por un joven que, por lo que parece, estaba desequilibrado (echad un vistazo a *El Gallinero*). ¿Cuándo dejarán ciertos "periodistas" de echar la culpa de todos los males del país a los aficionados al ocio electrónico y a los roleros?

¿QUIÉNES SOMOS? ¿DE DÓNDE VENIMOS?

Juan Ángel Ruiz (Sevilla)

Saludos a todos (incluido Holybear). Os conocí gracias a la suerte.
Es la primera vez que dicen que es una suerte conocernos. Esperábamos con ansias que esas palabras las pronunciara una turgente mujer, pero de momento nos conformamos con tu cumplido.
Un buen día entré en el kiosco con un amigo y por pura casualidad, vi entre una cantidad descomunal de revistas videojueguiles, la mayoría nefastas, una llamada *PlanetStation*. En la portada vi una foto del juego *Winning Eleven 4* y no dudé un segundo en abalanzarme sobre ella, ya que soy un auténtico forofo de la saga. Y no pudo hacerse más rentable mi compra cuando descubrí que además de la guía del juego, hacíais unas valoraciones a mi completo gusto y todo ello con un sentido del humor sin precedentes.
No podemos dejar de felicitarte por tu indudable buen gusto (¿no vestirás con modelitos de Ágatha Ruiz de la Prada? No, mejor no nos contestes). Bueno, en serio, nos encanta que la gente "descubra" la revista, cosa que nos hace pensar que tendríamos más lectores si la gente pudiera ojearla aunque fuera una sola vez, en lugar de tener que apostar a ciegas por ella entre la jungla de publicaciones del mercado. Para solventar esta situación se nos ocurre que podríais colaborar todos un poco enseñándola a vuestras amistades. Pensad que la otra opción sería llamar la atención en el kiosco con una foto en portada de los redactores a lo *full monty*, una visión que no desearíamos ni a nuestro peor enemigo.
Como soy un poco nuevo en esto me gustaría saber quiénes son Holybear, Seed y compañía.
Holybear, Seed, Drako, Nen y compañía, son los pobres desgraciad..., estooo los genios que mes a mes elaboran la parte española de la revista (todo excepto las guías que vienen de la licencia de la revista inglesa *PowerStation*). Estarán aquí, siempre a tu lado hasta que encuentren un chollo mejor que pasarse el día jugando a la Play.
El otro día estaba navegando por Internet y encontré una foto de un juego llamado *Tomb Raider: The Lost Artifact* en la página web de Eidos. ¿Es que acaso van a sacar un *Tomb Raider 5*?
Por lo que nosotros sabemos este *The Lost Artifact* es un "alargo" de *Tomb Raider III* que sigue la filosofía del *Tomb Raider Gold* para PC, en el que se añadieron unos cuantos niveles extras a *Tomb Raider II* (alguien debería decirles a los señores de Eidos que no expriman tanto las "ubres" de Lara, que la "vaca" da leche pero quizá no tanta). Quizá los usuarios de PlayStation nos libremos de este nuevo asalto pectoral. Respecto a *Tomb Raider 5* no te preocupes, que aparecerá seguro (¿cuáles serán las jugosas novedades? ¿Lara Croft con moño conduciendo un veloz patinete?) pero quizá para la Play 2.
¿Van a sacar próximamente otro *ISS Pro*?
En Japón aparecerá próximamente el primer juego de la serie para PlayStation 2 que esperamos que también llegue a España. Los rumores sobre el mismo no son de momento muy esperanzadores pero esperaremos a verlo para emitir una opinión. No hemos sabido nada de un nuevo *Winning Eleven* para 32 bits.
Me despido ya sin más.
Hasta más ver, novato planetario.

LAS PARANOIAS DE JORGE Y MARIAN

Jorge Sevilla Ramos (Móstoles, Madrid)

Hola PlanetStationeros, sois la pa caña de bambú con el tema de las guías. Aunque pensándolo bien, no las hacéis vosotros... Pero me da igual , total con la cantidad de gili**lleces que dice uno al día, qué más da una más o menos.**
Ya vemos que has captado plenamente la filosofía de los artículos de la revista.
Bueno, necesito hablar con alguien que me comprenda y también necesitaba criticar un poco a alguien.
En vez de escribirnos... ¿no has pensado en participar en *Gran Hermano*?
Me he fijado que en la *Planet* 18 no habéis puesto los botones de la Play que poníais habitualmente en la esquina superior izquierda. ¿Por qué lo habéis hecho? Con lo bien que quedaba...
Hemos tenido que quitar los botoncillos de marras porque así lo determinan la directrices sobre revistas de PlayStation que ha promulgado el presente año Sony Computer Entertainment Europe. Es el precio que hay que pagar por tener una revista independiente...
También he visto que en el índice de secciones ponéis que el concurso de *Toy Story 2* está ubicado en la página de la suscripción y viceversa. ¿Por qué sois tan malos y queréis liarnos de esa forma tan malvada?
Es que averiguar dónde aparece la susodicha página forma parte del propio concurso. A ver si os creéis que os van a dar un juego sin tener que sudar la gota gorda. ¿Quizá Einstein alcanzó la fama viendo un culebrón repantingado en el sillón? ¿Acaso Villalonga ha conseguido su imperio comunicativo de Telefónica por ser un enchufado? Está bien, borrad el segundo ejemplo.
¿Por qué en la guía de *Tomb Raider* repetís la mayoría de los "Lara dice"? ¿Es que os creéis que estamos un poco sordos (o sea, ciegos) y no sabemos leer?
Lo pusimos dos veces porque normalmente cuando dedicamos una página a Lara la mayoría del público masculino sólo se fija en el material gráfico obviando el texto, así que pensamos que si repetíamos los contenidos igual retenían algo en sus neuronas. Para qué nos vamos a engañar, la guía de nuestra licencia inglesa venía así (repitiendo los consejos en las dos partes de la guía) y nosotros lo dejamos igual por si algún lector sólo conseguía una parte de la misma.
¿En el *FFVIII* puedes conseguir cartas que no hayas podido obtener en su momento y ya no puedas recuperar? (Como las que te da Eleone).
Si no estamos equivocados puedes obtener todas las cartas raras (de nivel 9 y 10) localizando a la Reina de las Cartas (aparece en diversos lugares) y compitiendo con ella con toda la paciencia del mundo.
¿Qué pasa si te acabas el juego con todas las cartas?
Que serás un auténtico machote. Por lo que sabemos no pasa nada extraordinario aparte de tener una gran satisfacción personal. Si alguien tiene más información que nos la remita.
Tampoco sé dónde se encuentra un objeto muy importante: la guía que habéis hecho vosotros.
La guía sobre *FFVIII* donde encontrarás la respuesta al resto de tus preguntas del juego la puedes pedir llamando al teléfono 93 654 40 61.
Bueno, ya me siento realizado.
Vaya, igual que nuestro director Drako que por fin ha logrado andar y hablar a la vez sin que le den calambres cerebrales.
Próximamente os enviaré una carta sobre mis paranoias como hizo Marian Medina Cuesta.
¡Sapristi! Por cierto, que recibimos una segunda carta de la impagable Marian a la que enviamos un saludo desde aquí (ánimo Marian, que si no publicamos tu divertida carta en este número no es por otra cosa que por falta de espacio. ¡Ah! ¡Y gracias por tu foto guapetona!).

SILENT YOUTH

Beatriz (Cáceres)

¡Hola! Me han dicho que en *Silent Hill* las calles tienen nombre tienen nombres de escritores de novelas de terror ¿es cierto?
Pues sí, encontrarás nombres de insignes escritores como Ray Bradbury, Robert Bloch o James Ellroy. A ver si en la segunda parte ponen nombre de personajes de terror. Imaginaos: el monstruo de Frankesntein, el conde Drácula, el redactor Seed...
En la escuela de *Silent Hill* he encontrado una nota en la que pone "Moore, Renaldo, Gordon... debe ser la lista de los maestros". ¿Acaso los miembros del



grupo Sonic Youth se han hecho maestros? Cuando lo vi se me quitó un poco el miedo, aunque se han olvidado del batería Steve Shelley. Sólo pensar que los de Konami hicieron *Silent Hill* escuchando a Sonic Youth ya consiguió que me gustase más el juego.
Desde luego es mucha casualidad que aparezcan esos nombres en el juego, y todo apunta a que es un homenaje a esta banda clásica (y ruidosa) del *underground* americano. Ante este hecho una pregunta pasa por nuestras neuronas: ¿acaso los programadores de *RE: Survivor* escuchan Los Pecos? Es que si no el resultado final es inexplicable.
Tengo *Final Fantasy VIII* y tengo un problema: mis personajes tienen nivel 100 pero su vitalidad no llega a 9999 y, claro, el jido Edén se los carga como quiere.**
Con ese nivel debería ser fácil lograr 9999 puntos de vitalidad. ¿Has probado a aplicar a tus personajes las habilidades de vitalidad extra de los *Guardian Force*? Por cierto, los enemigos son más o menos duros según el nivel que tengas así que no esperes conseguir unos personajes con mucha experiencia para luchar, por que te van a dar *pa'l* pelo igualmente.
¡Ah! Y lo de que a Holybear se le cayó el cola-cao en la tarjeta de memoria no coló mucho. Un beso.
No repartas tantos besos no sea que al final lo que se cuele seamos nosotros por ti.
P.D: En el número 18 hablabais sobre los grupos que os gustan. ¿De verdad os gusta *Queen*?
P.D: Hay que aclarar que pusimos un grupo que le gustaba a cada uno que se reparten de la siguiente manera: *Nine Inch Nails* + Drako, *Fear Factory* + Seed, *Pixies* + Nen, y *Queen* + …¡Holybear! Así que dejemos que el muchacho se defienda.
Holybear al habla: No sólo me encantan las canciones del grupo del difunto Freddie Mercury (que en paz *descante*), si no que además resultan de lo más útiles para hacer más llevaderas determinadas situaciones que se dan en la revista. *Exempli Gratia* (para los menos avezados, Uséase): *Another One Bites the Dust* (Otro que Muerde el Polvo) es ideal para cuando a un redactor le toca analizar juegos tipo *Hugo*, o *Show Must Go On* (La Función Debe Continuar) para esos cierres de revista en que nos podemos hacer trenzas con las ojeras que tenemos.

CASTA HISPANA

Juan Andrés Luna (El Parador Roquetas de Mar, Almería)
Hola machotes quisiera que me contestarais, si se puede, claro.
A nosotros puedes preguntarnos todo lo que quieras sobre videojuegos de Play. Ahora bien, si nos preguntas sobre el origen del universo nosotros poco te podemos decir. En ese caso escribe una carta a Marujita Díaz, que no hay nada como preguntar a alguien que ha vivido las experiencias de primera mano…
¿Va a salir *Driver 2*? ¿Para cuándo?
Pues sí, y para PlayStation de 32 bits. Según se rumorea, en esta secuela además de conducir coches podremos darnos unos garbeos a pie por las ciudades. Tras el E3 de Los Ángeles tendremos más información, pero ahora se hace difícil pronosticar una fecha de lanzamiento.
¿Es verdad que el juego *Rollcage Stage 2* vale 4000 y pico en vez de 8000 o 9000 pesetas?
Tan cierto como que las únicas "estrellas" que va a ver el Sevilla la próxima temporada de liga son las de la Osa Mayor. Y no sólo *Rollcage Stage II* aparecerá a este precio: Sony ha apostado fuerte y ofrece a precios económicos novedades tan jugosas como *Medievil II, Rescue Shot, Dragon Valor* o *Legend Of Legaia* entre muchos otros. Todo un acierto que aplaudimos desde Planet, ya que nos parece la mejor forma posible de combatir la piratería. Manogarfios y Patapalos: ya no tenéis excusa.
Por favor, los lectores que mandan cartas que las manden en español, que para algo somos españoles cojones.**
Por favor, los lectores que manden cartas que dejen atávicas y casposas discusiones nacional-lingüísticas para las carajilleras sobremesas de los domingos, que ésta es una revista de videojuegos, carallo.
Bueno me despido. ¡Y gracias por publicar mis dibujos!
Los seguiremos publicando siempre y cuando los dibujes en español, pecadooor… *Au revoire* como dijo Voltaire.

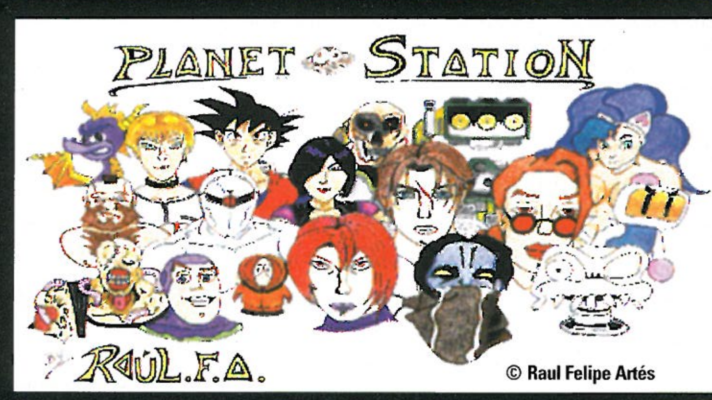
¡ENVIDIA ES LO QUE HAY!

Karlos Garai (Bilbao)
Hola, soy Karlos de Bilbao. Siento perturbar vuestro ocioso trabajo, así que… ¡a currar!
Venga, que no somos tan vagos como insinuáis. Este mes mismo nos hemos quemado las pestañas jugando a *Tekken Tag Tournament* y al *Dead Or Alive 2* para ofreceros una opinión profesional. ¡Lo que hay que sufrir en aras de la información periodística!
¿Es verdad que *FFIX* saldrá para finales de año?
Pues sí, pues sí… y en julio ya estará en Japón. ¡Tendremos que volver a jugar a *Final Fantasy* en verano! Ya te decimos, ¡esto es un no parar!
¿Llegará *Parasite Eve 2* a traducirse al idioma de Cervantes?
Los distribuidores del juego en Europa, Crave, de momento nos han dicho que es poco probable que se traduzca la aventura de Aya Brea, pero no hay nada seguro.
Se oyen rumores de que varios juegos de PSX no son compatibles con la bestia negra de Sony, ¿es verdad? ¿Se trata de un fallo de la PS2 o es algo premeditado?
Pues es verdad: veintitantos juegos nipones no funcionan en Play 2 porque, al parecer, no se programaron siguiendo las directrices dadas por Sony. Ninguno de los títulos en cuestión ha llegado a ser editado en España.
Bueno chavales, contestad estas preguntas y luego seguir haciendo lo de siempre: "trabajar".
¿Es envidia lo que reflejan estos "retintinescos" comentarios? No te preocupes, el día que encontremos trabajo como peluqueros de Constantino Romero quedará una vacante en la revista que puedes aprovechar.

G
¡¡¡GANADOR!!!
TARJETA DE MEMORIA DE 2 MB, CAMISETA Y GORRA DE PLANETSTATION


© Iván Berjarano

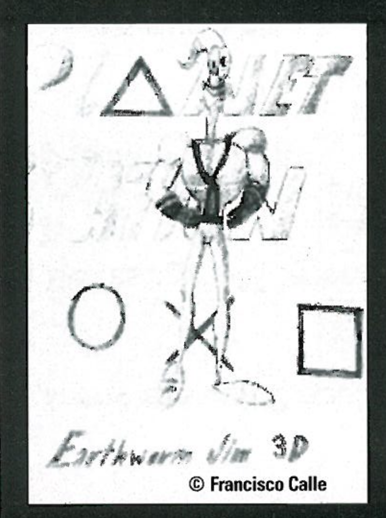

© Guillermo G. Valdecasas



© Raul Felipe Artés

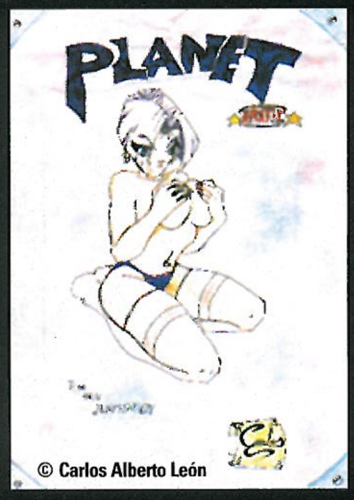


AL HABLA

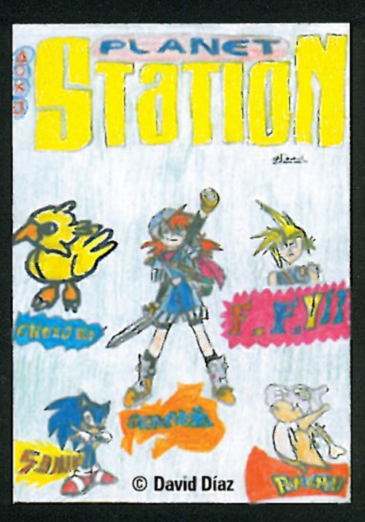


© Francisco Calle





© Carlos Alberto León



© David Díaz

© Sheila Lindo

2000 UNA ODISEA EN PLANET

Álvaro Trigo (Madrid)

Diario del navegante: fecha estelar 13:40, mi aeronave se ha estrellado en el sector 4-G. Tengo la *Planet* de este mes, un papel y un boli, y he decidido escribir. De algún modo sigo vivo…

Diario de Planet: fecha estelar "día del cierre". Como cada mes hemos dejado todo el trabajo a última hora y los nervios se resienten. Holybear suelta espumarajos por la boca tras leer la nonagésimo octava petición de trucos para la "Raider cuatro", Nen combate el sueño con esparadrapos en los párpados, Seed lleva 2 horas embobado con las sugerentes páginas de *Dead Or Alive 2* y Drako ha optado acabar con todo por la vía rápida obstruyéndose las fosas nasales con sus propios calcetines usados. De algún modo seguimos currando…

Tengo un problema con el *Metal Gear Solid*. Cuando lo cargo se ve la secuencia de introducción en blanco y negro. Lo ha probado mi amigo Nacho Uriol con su Play y se ve normal. ¿Qué hacer, Dios?

Por lo que nos cuentas, lo que pasa es que tienes una versión americana o japonesa del juego, por lo que se te ve en blanco y negro. Tu amigo lo debe ver en color porque tiene una TV compatible con el sistema NTSC, o bien un cable scart de 20 pines. Por cierto, ¿cómo es que tienes una versión de importación de *MGS*? Seguro que es para preservar la esencia de la versión original. ¡Tú sí que estás "ojo al parche"!

En el *Rainbow Six*, ¿hay alguna forma de cambiarse de traje? En la primera misión, por ejemplo, hay un tipo que lleva traje de calle, ¿lo puedo cambiar por ejemplo al de bosque?

En cada misión se te da a escoger unos trajes adecuados al entorno al que te muevas, pero no puedes, por ejemplo, llevar un traje de montaña en la ciudad. De momento no hemos encontrado ningún truco para poder hacer lo que dices… pero, hombre, ¿tú quieres jugar al *Rainbow Six* o a los desfiles de modelitos de Armani?

Al loro cantimploro. El *Vagrant Story* es uno de esos juegos con los que compartiría sitio en la nave. ¡Que lo traigan! ¡Es una orden!

At the parrot water bottle. Ve estudiando los apuntes de inglés porque el juego aparecerá en verano en versión Pal, pero en el idioma de "*Chéspir*".

Unos abrazos y seguid así por favor.

Se agradece, pero los abrazos por escrito son muy fríos. ¿No podrías enviar a tu hermana mayor y/o novia para transmitirnos un poco de calor humano?

PIÑOS2

Óscar Martínez Bopi

Hola queridos amigos de PlanetStation (nada original el saludo)

….¿Cuál de estos dos juegos para PlayStation Two es mejor, el *Street Fighter EX3* o el *Tekken Tag Tournament*?

Tekken Tag Tournament es mejor a todos los niveles. Ahora bien, si has crecido diciendo frases del estilo "ejecuta la llave con un *ha-do-ken* y dos puños", "éste es el Ryu del juego" o "eres más bruto que las alpargatas de Zangief", *Street Fighter EX3* puede ser el título de tus sueños.

¿Sabéis si el *Age Of Empires* (famoso juego de ordenador de estrategia) está a la venta para PlayStation?

No, no lo está. Deberás conformarte con el *Civilization II*, tiene unos gráficos paupérrimos pero bueno, tal como decía nuestro "dire" a sus ligues de instituto, la imagen externa no lo es todo…

Quisiera decir que esta revista es la más entretenida y divertida de todo el mercado por dos simples razones: sois divertidos y sinceros.

Óscar, que quede entre nosotros, pero… lo hacemos por dinero ¡Txa, txa, txaaaaan! (música de mucho miedo y zoom a los ojos al estilo de un culebrón venezolano).

CLARO Y CONCISO

Carlos Herrero Bastida (vía e-mail)

Me gustaría que me mandaseis fotos de Lara Croft en pelotas. ¡Muchas gracias!

Esta es una revista de PlaySTATION, muchacho. Tus lúbricos deseos dirígelos a PlayBOY, que es una publicación en la que se demuestra mes a mes que a la silicona se le pueden dar usos más interesantes que hacer chips de consola.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Soy Irene y me gustaría cartearme con cualquier playviciao de los *Final Fantasy* y de *Tekken* al que también le apasione el manga y el anime. Juro contestar.
Irene Gabriel
C/Camelias nº14, 1ºA
28042 Madrid
e-mail: ikada1@hotmail.com

Soy Dani, un maño, y me gustaría cartearme con chicos y chicas a los que les gusten los juegos de rol (en especial *FFVIII*), la saga *Street Fighter* y los videojuegos relacionados con el manga (mi otra afición). Si hay alguien que aún atienda al nombre de Snake, también me gustaría que escribiera.
Y tengo 16 años.
Daniel Pina
C/Cáceres S/N, Bajo Derecha
50620 Casetas (Zaragoza)

Me llamo Arancha y estoy intentando hacer un club llamado Station Max. Habrá correspondencia entre los miembros, regalos, concursos y trucos para la Play y un carnet. Para entrar tendréis que mandar un dibujo de vuestro héroe de juegos. Para los 5 mejores dibujos habrá regalo seguro. Podéis escribir chicos/as de 10 a 14 años.
Arancha Basanta Patiño
C/Alarife Marien de Marguan, nº2, 7ºB
50007 Zaragoza

Hola, soy Ángel, un chico de 13 años a quién le gustaría cartearse y mandarse dibujos, pósters, trucos y todo lo que respecte al *FFVIII* y también al *Tomb Raider*. Quien tenga alma de artista que me escriba.
Ángel Gómez López
Avda. Carolina Coronado 26, 4º Izda.
06007 Badajoz

Hola viciados de la Play, os habla Scherezade de 15 años. Soy una viciada de *Final Fantasy VII* y *VIII*. También soy una otaku, me encanta el anime y el manga. ¿A qué esperáis para escribir? Prometo por la Play que contestaré.
Scherezade Borrás
C/Fran Fiol y Juan, nº2, pl. 7ª, puerta 14
07010 Palma de Mallorca (Baleares)

Me llamo Marco, tengo 13 años y quiero escribirme con alguien. Prometo responder.
C/Río Mero 3ºD, portal 4
La Barcada, Cambre (La Coruña)

Soy Mina, tengo 16 años y me gustaría cartearme con gente a la que le encante *FFVII*, *FFVIII*, juegos de lucha y el manga. Prometo contestar (no importa la edad).
Mina Díaz Cortés
C/Capitan Salom nº42, piso 4º 1ª
07004 Palma de Mallorca (Baleares)

Soy Quique, tengo 24 años y que me escriban playmaníacas perdidas como yo. Me gustaría hacer amistad, contadme cosas, prometo contestar. Si dais la foto, yo igual (los tíos no, claro).
Enrique Cuadrado Campo
C/Prádena del Rincón, 25, Bajo-Derecha
28002 Madrid

Me llamo Antonio (DJ Tade). ¡Advertencia! ¡Sólo fiesteros! Quiero cartearme con algún chico o chica, da igual la edad, tengo 16 años y me gusta la música "trallera" (bakalao trallero), los juegos de PSX y ordenata, el motocross, etc… ¿Os apuntáis para venir al próximo *Techno House*?
Antonio Martín-Tadeo Romero.
C/ Morita nº60
45470 Los Yébenes (Toledo)



EL GALLINERO

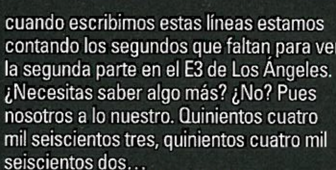
LA CULPA DE TODO LA TIENE LA FANTASÍA FINAL OCHO
Iballa Toledo (Tenerife)
Aprovechan la noticia de que un chaval asesina a sus padres y, cómo no, la culpa no la podía tener otro que el juego *Final Fantasy VIII* que tiene un personaje principal llamado Squall que lo condujo a semejante acto. ¡Esto ya es el colmo! Pero qué se creen los de telecinco, ¿que con echarle la culpa de los sucesos que pasan en la actualidad a los videojuegos van a ganar adudiencia?

Marco Antonio (Sevilla)
Me parecer una vergüenza lo que han dicho algunos periodistas que sabrán de política y deportes, pero de videojuegos no entienden nada. Éstas son las jili**lleces que han llegado a decir: un periodista dijo que el juego se llamaba "fantasía final ocho" (será el tío ignorante), todos pusieron el único vídeo en el que aparecía sangre y no otros como el de la escena del baile, ¿desde cuando Squall usa katana? Pensé que usaba Gunblade, dicen que los juegos de rol afectan porque nos dejan viciados todo el día (yo creo que los RPGs son juegos que nos dan algo de fantasía y nos divierten que es lo principal)… Cuando oí la noticia y el comentario de los informativos me entró una mala leche de ver tanta ignorancia unida con incomprensión que casi me da algo malo.

Scar (Cádiz)
No tratemos de negarlo, el chaval se creía Squall y eso es muy malo. Muchas veces nos reímos con eso de "llamadme Snake", "mi vida exterior acaba hoy porque sale tal juego" o "Lara es como una hermana para mí", pero estos acontecimientos me hacen sentirme obligado a decir una perogrullada: son JUEGOS. Recordemos que esto es un hobby y que nuestros héroes no son más que un montón de puntitos de colores que no deben representar nada importante en nuestras vidas o acabaremos alienados por la pantalla.

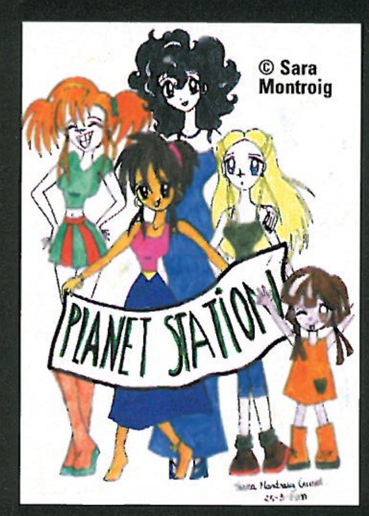
NO ME ENROLA
Enrique Cuadrado Campo
He hecho de tripas corazón por entender los RPGs, jugué con un amigo al *FFVIII* 2 horas y acabé mareado, confuso y decepcionado ante tal bodrio y de leer y leer comentarios absurdos que no dicen nada coherente. Viva Rikimaru, Gabriel Logan, Leon y Valentine, que dentro de la fantasía tienen mucha realidad.

PESTRUCHA II, EL RETORNO
Marco G. Álvarez (La Coruña)
Soy el de la hermana Pestrucha.
Leed el *Al habla* del número 17 para encontrar la anterior misiva de este lector que destaca por su amor fraternal. ¿Seguro que no te llamas Caín? Comprueba tu partida de nacimiento.
¿Por qué faltan en la sección *Constelación* tantos juegos (dice la pestru de mi hermana que es porque no son lo suficientemente buenos)?
El proceso de elaboración de la *Constelación* no es fácil de entender para un profano en el tema. Para seleccionar sus juegos empleamos complejas fórmulas alfanuméricas en las que entran conceptos como antigüedad, el ratio de difusión nacional del título, una valoración en escala hexadecimal de su relevancia dentro de su género… Bueno, no podemos mentir más, lo confesamos: simplemente incluimos los juegos que hemos analizado recientemente y les hacemos sitio en las páginas eliminando a dedo los que nos caen peor.
¿Cuál de estos juegos os gusta más: *Resident Evil 3* o *Parasite Eve 2*?
¡Buf! ¡Qué difícil! Los dos son casi igual de buenos. Quizá nos gusta un poco más *Parasite Eve 2* porque su mecánica de combate da un aire más fresco y novedoso al juego.
¿*Syphon Filter 2* o *Metal Gear Solid*?
Metal Gear Solid nos sigue pareciendo la mejor aventura aparecida en PlayStation y cuando escribimos estas líneas estamos contando los segundos que faltan para ver la segunda parte en el E3 de Los Ángeles. ¿Necesitas saber algo más? ¿No? Pues nosotros a lo nuestro. Quinientos cuatro mil seiscientos tres, quinientos cuatro mil seiscientos dos…

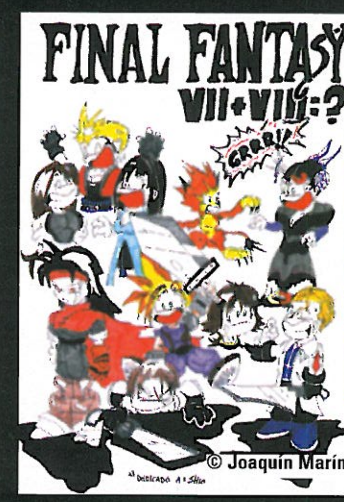


¿*Hugo 2* o *Barbie Race and Ride*?
Sin duda *Barbie* por aquella famosa frase que pronuncia la muñeca protagonista y que ha pasado a los anales de Planet: "Verás qué bien te voy a cepillar" (no penséis mal, a los redactores nos hace gracia porque sufrimos una epidemia de caspa y necesitamos que nos pasen el cepillo por los hombros…)
Desde la otra carta que os mandé mi hermana no ha dicho ni una palabra. ¿Acaso le molestó que mandara la carta?
Nunca se sabe. A nosotros hace tiempo que sólo nos hablan los Krispies de Kellog's y eso que no hemos enviado una carta desde los tiempos que hacíamos los pedidos a los reyes magos.

PLANET EN DVD
Done (vía e-mail)
¿Qué tal 'tais?
Pa' ece que e' so'ido 'ta 'odido.
Suelo ir muchas veces a los salones recreativos y hay una máquina en especial que me gusta mucho: *Silent Scope 2* (el 1 también, claro está). ¿Podré yo disfrutarlo en mi casa con un periférico con forma de rifle al estilo de la máquina arcade?
Pues es muy posible, porque Konami tiene planeado lanzar la primera parte de este soberbio juego en PlayStation 2. El mes que viene seguramente ya sabremos si habrá o no periférico especial para él.
Si con la PS2 se pueden ver DVDs, ¿por qué no hacéis una pequeña sección que no ocupe más de media página con los últimos lanzamientos de películas DVD?
Pues por el mismo motivo que no hemos hecho hasta ahora críticas del último lanzamiento de El Fary, o de la recopilación *La Polka Mix* por mucho que la Play de 32 bits permita reproducir CDs. ¿Acaso esperas encontrar videojuegos en las revistas de música y de cine?



© Sara Montroig



© Joaquín Marín

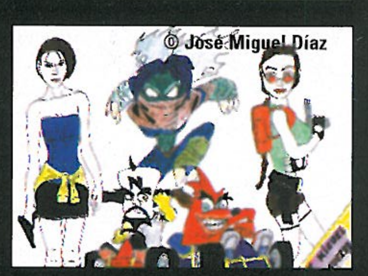
G
¡¡¡GANADOR!!!
TARJETA DE MEMORIA DE 2 MB, CAMISETA Y GORRA DE PLANETSTATION

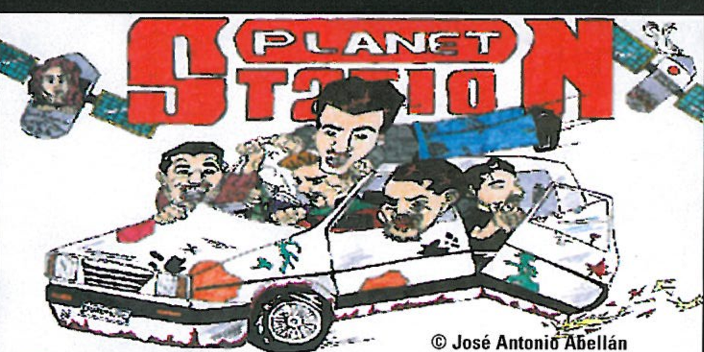

© Jose Luis Alfaia



© Alberto Gómez


© Laura Díaz


© José Miguel Díaz



© José Antonio Abellán

TRUCOS SOLICITADOS

EL MES PASADO OS OFRECÍAMOS AYUDA PARA SUPERAR MÁS O MENOS ENTEROS LAS MISIONES DE *SYPHON FILTER 2*. PARA COMPENSAR, AQUÍ TENÉIS LA MANERA PARA COMPLICAROS AÚN MÁS LA EXISTENCIA CON EL MODO 'MÁS DIFÍCIL TODAVÍA' (HIPERSENSIBLES ABSTENERSE). SI TIENES LO QUE HAY QUE TENER (BÁSICAMENTE, EL JUEGO), ATRÉVETE CON ÉL.

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Vale que saquen un juego malo de los Army Men, como *Army Men 3D*. Vale que saquen un juego bueno de los Army Men, como *Army Men: Air Attack*. Pero que los señores de 3DO contraataquen con otro título de los sufridos soldaditos (de nuevo, horripilante) en tiempo récord, y amenacen con otro en breve de la misma calaña, supera con mucho la marca establecida por Lara y sus prescindibles secuelas (¡Ah, si no lo decíamos, reventábamos!)

Todos los niveles

En el menú principal, pulsa y mantén pulsado ■+L1+R1 y aprieta entonces ↑, ↓, ←, →

Todas las armas

Pausa el juego y pulsa ■, ●, R1, L1.

DIE HARD 2

Todas las armas

En el menú de pausa pulsa ■, ■, ●, ●, L1, L1.

Recarga automática en el juego de disparo

En el menú de pausa pulsa ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

Modo cabezón

En el menú de pausa pulsa R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.

Desactivar la mirilla láser

En el menú de pausa pulsa L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1.

Hombre eléctrico en el modo aventura

En el menú de pausa pulsa ■, ■, L1, L1, R1, R1.

Vista en primera persona en el modo aventura

En el menú de pausa pulsa ●, ▲, ▲, ■.

Munición infinita

En el menú de pausa pulsa L1, L1, R1, R1, ●, ●.

Modo 'pop top'

En el menú de pausa pulsa ■, ■, ●, ●, R1, R1.

Modo Esqueleto

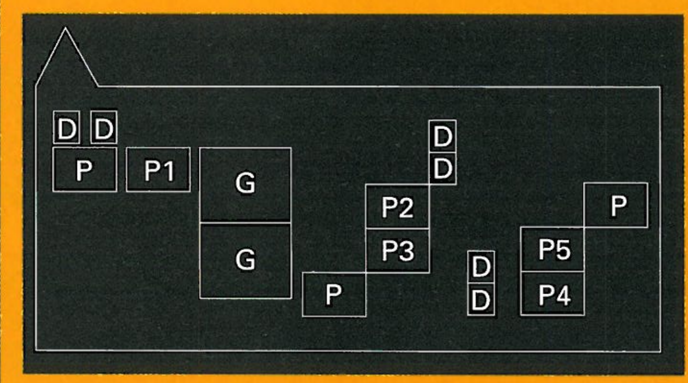
En el menú de pausa pulsa ●, ■, ▲, ▲, ■, ●.

Cohetes lentos

En el menú de pausa pulsa L1, R1, R1, L1, ▲, ■.

DINO CRISIS

La guía de este excepcional *survival dino* que publicamos en PlanetStation nº 15 era magnífica, soberbia, estupenda pero tenía un error (lo decimos bajito para que no se entere la competencia). En el recuadro "La huída" decíamos claramente "...acércate a las cajas; hay que apartarlas a empujones (las capturas de pantalla te mostrarán cómo)", pero lo único que estaba claro es que de las pantallas, tururú. Por eso, en un despliegue de medios, buen hacer y vergüenza ajena, os hemos elaborado un diagrama con las cajas que hay que mover para obtener (otra de las cosas que omitíamos) el lanzagranadas.



D: Diminuta (no puedes mover esta caja)
P: Pequeña
G: Grande

Mueve las cajas pequeñas que te mostramos en el esquema de la siguiente manera:

P1: Arriba
P2: Derecha
P3: Abajo
P4: Derecha
P5: Arriba

Coche Snake en el modo Conducción

En el menú de pausa pulsa ●, ■, R1, R1, ●, L1, ●.

STREET FIGHTER EX 2 +

Para activar los siguientes trucos, debes resaltar en el menú principal el modo correspondiente y pulsar el botón Select tantas veces como se indique. Debes tener en cuenta que hay que pulsar Select cada vez que te muevas de modo. Es decir, tras estar en 'Option' deberías ir a la derecha para acabar en 'Bonus', sin resaltar ninguno de los otros modos que hay en la pantalla (es decir, yendo siempre el camino más corto).

Activar a Garuda:

Arcade x3, Practice x2, Director x3

Activar bonus:

Bonus x5, Option x3, Versus x1, Director x2

Activar a Shadow Geist:

Versus x3, Option x4, Versus x3

Activar a Kairi:

Option x1, Bonus x3, Practice x2

Activar a Hayate: Bonus x2, Director x4, Practice x1, Arcade x5

Activar el Maniac Mode (dentro del Trial Mode): Practice x5, Arcade x5, Versus x3, Option x1, Bonus x1, Practice x4

Activar Sample Data (menú pausa dentro del Trial Mode): Practice, Director, Versus, Arcade, Option, Bonus, Director, Versus, Arcade, Practice (Select x1 en cada uno de ellos)

Activar la pelea contra Bison II:

Bonus x13, Director x4, Bonus x13

Ten en cuenta que cada vez que actives a un personaje oculto utilizando este código, el resto de personajes que vienen antes de éste también se activan (por ejemplo, si utilizas el código de Kairi también obtendrás a Garuda y a Shadow Geist). Esto no se aplica al resto de códigos, que debes activar uno a uno.

SYPHON FILTER 2

Secuencias de vídeo

En el menú de pausa, pon el cursor sobre la opción Información y pulsa y mantén pulsado (en el orden que indicamos) →+L1+R2+●+✕.

¿Más difícil? ¡No!

Para poder acceder a la dificultad absurda (perdón, ésta la que viene por defecto. Más bien sería la dificultad imposible), en el menú principal pulsa y mantén pulsados (en el orden que indicamos) ■+●+L1+R2+Select+↑+✕.

Superagente Logan

Para eliminar a los malosos de un solo tiro, pausa el juego, resalta la opción Armamento y pulsa y mantén pulsados (en el orden que indicamos) Select+L2+●+■+✕. Una vez hecho, ve a la opción Trucos y actívalo.

TEST DRIVE 6

Más que un test de conducción, a los desarrolladores le tendrían que haber hecho un test de alcoholemia antes de sacar al mercado un juego así, que no está a la altura de lo que se ha visto en esta saga a lo largo de los años. Por lo menos, es jugable. Y con estos trucos, más aún.

$6,000,000

Introduce como nombre AKJGQ.

Todos los coches

Introduce como nombre DFGY.

Todos los desafíos

Introduce como nombre OPIOP.

Todos los circuitos
Introduce como nombre ERERTH o ERDRTH.
Todos los circuitos 'Quick Race'
Introduce como nombre CVCVBM.
Desactivar los 'checkpoints'
Introduce como nombre FFOEMIT.
Activar los 'checkpoints'
Introduce como nombre NOEMIT.
Sin desafíos
Introduce como nombre OPOIOP.
Sin circuitos 'quick race'
Introduce como nombre OCVCVBM.
Circuitos más cortos
Introduce como nombre QTFHYF.
Modo 'Stop the Bomber'
Introduce como nombre RFGTR, o captura a todos los *facinerosos* en Hong Kong, Londres, Nueva York, París y Roma en el modo de Persecución Policial.

CRASH TEAM RACING

Aquí tenéis otra tanda de corredores secretos para este magnífico juego de karts.
Correr como Papu Papu
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ←, ▲, →, ↓, →, ●, ← x2, ↓ en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.
Correr como Komodo Joe
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ↓, ●, ← x2, ▲, →, ↓ en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.
Correr como Pinstripe
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ←, →, ▲, ↓, →, ↓ en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.
Los turbo tienen mayor efecto
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ▲, → x2, ●, ← en el menú principal. Un sonido confirmará que lo has hecho bien.
Mostrar el contador de turbo
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ▲, ↓ x2, ●, ↑ en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.
Demo de Spyro 2
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ↓, ●, ▲, → en el menú principal para acceder a una demo jugable de *Spyro 2*.

ROGUE TRIP

Elegir turistas
Introduce uno de los siguientes passwords en función del personaje que quieras para los turistas. Elige entonces jugar en el modo Vacation o el modo Getaway y todos los turistas serán como el personaje elegido.
Captain Proton: ■, ×, ●, ▲, R1, ▲
Billy Ray Duroc: ■, ×, ●, ▲, R1, ■
Lochnar: ■, ×, ●, ▲, R1, ●
Miss Van Crank: ■, ×, ●, ▲, R1, ×

WU-TANG: TASTE THE PAIN

Todos los personajes
En el menú principal pulsa → x4, ← x4, ■, ●, ■, ● para escuchar el berrido de un señor (algo así como "¡Oo-way-ay!"). Elige el modo Vs. o el modo Practice para acceder a los personajes activados.
Personajes alternativos
En el modo Vs., resalta a un personaje y mantén pulsado Select. Pulsa entonces × para seleccionarlo. Cuando comience la pelea, te encontrarás controlando un personaje alternativo, tal y como te mostramos:

RESALTA	JUEGAS COMO
RZA	Fearmentor
GZA	Cerith
Ol' Dirty Bastard	Lecher
Inspectah Deck	Xin
Raekwon	Bone Gear
Masta Killa	Gasche
Ghotface Killah	Otis
U-God	Sinesis
Method Man	Hystrix

WCW MAYHEM
SOULED OUT PPV

Introduce kJKlttCy795H como contraseña para el modo Pay-Per-View. Este código es mayor que la línea superior, así que pulsa → después de introducir el '7' para pasar a la siguiente línea.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

ACE COMBAT 3
Misiles infinitos
80168060 0046
Acceder a todos los aviones
C1000000 5000
50000A02 0000
800BDB12 0101
Sin daños
80136956 0064
Tiempo infinito
8013B438 0000
Misiles de fuego rápido
E0070230 0004
80070230 0001

ARMY MEN 3D
Munición infinita, todas las armas e ítems
800576A4 0000
800576A6 0000
80058510 0000
80058512 0000
Energía infinita
800421FC 0000
800421FE 0000

GRAN TURISMO 2
Dinero infinito
801D1598 E0FF
801D159A 05F5
Licencia B con oro
50000AA4 0000
801CCD30 0400
Licencia A con oro
50000AA4 0000
801CC6C8 0400
Licencia C con oro
50000AA4 0000
801CC060 0400
Licencia B internacional con oro
50000AA4 0000
801CB9F8 0400
Licencia A internacional con oro
50000AA4 0000
801CB390 0400
Super Licencia
50000AA4 0000
801CAD28 0400
Activar todos los circuitos y coches extra (Modo Arcade)
50000A02 0000
801C99C8 0505
301C99DC 0005
Conducir a través de los escenarios (Mantén pulsado L2)
D00A95E4 0080
800A96CC 0006
D00A95E4 0080
800A9CE4 0006
Parar el cronómetro de la carrera
8002F894 0000
80046F44 0000
Comenzar en la vuelta 'XX'
D00A9CEC 0000
800A9CEC 00XX
Nota: Reemplaza 'XX' con el número de vuelta (en hexadecimal)

SILENT HILL
Salud infinita
Nota: Si empiezas un juego nuevo, utiliza este código cuando te despiertes en el café.
800B96AE 0006
Munición infinita y sin recargas
800B95F8 0063
Tener todas las armas
Nota: Activa este código una vez hayas empezado. Salva el juego, y desactívalo
800BC098 0180
800BC09C 0181
800BC0A0 0182
800BC0A4 0184
800BC0A8 0185
800BC0AC 0186
800BC0B0 0187
800BC0B4 FFA0
800BC0B8 FFA1
800BC0BC FFA2
800BC0C0 FFA3
Acabar siempre con un único save
800BC0CA 0000
Acabar siempre con el tiempo a 0
800BC274 0000
800BC276 0000
Modo 'deslizamento'
800B9722 3800

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Tener todas las armas
800AB3D4 FFFF
800AB3D6 FFFF
800AB3D8 FFFF
800AB3DA FFFF
Tener el contador de sprint al máximo
800A7D18 00FF
Escalar casi cualquier pared
800AB2C6 0001

TOY STORY 2
Tener 99 monedas
800B22C6 0063
Salto lunar (mantén pulsado XXX)
800B22B4 0002
Vidas infinitas
800B22C2 0005
Energía infinita
800B22BE 000E
Tener siempre el Súper Láser
800A1290 0064
Tener siempre el Súper ataque giratorio
800A143C 0060



TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

CRASH TEAM RACING
Y DURAN, Y DURAN...

CÓDIGOS EXTRA

En el menú principal, mantén pulsado L1 + R1 antes de introducir cualquiera de los siguientes códigos. Si lo has hecho correctamente, oirás un extraño sonido:

Álbum:	⇧ x2, ⇩, ⇨ x2, ⇦, ⇨, △, ⇨
Pistas de bonus:	⇨ x2, ⇦, △, ⇨, ⇩ x2
Invisibilidad:	⇧ x2, ⇩, ⇨ x2, ⇧
Conseguir siempre el ítem invisible:	⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨
Máscaras infinitas:	⇦, △, ⇨, ⇦, ○, ⇨, ⇩ x2
Bombas infinitas:	△, ⇨, ⇩, ⇨, ⇧, △, ⇦
Frutas Wumpa infinitas:	⇩, ⇨ x2, ⇩ x2



MEDIEVIL
¿ES UN PÁJARO? ¿ES UN AVIÓN? ¡ES QUELETO!

TELETRANSPORTE

Introduce completo el código para acceder al menú de trucos pausando el juego, manteniendo apretado L2 y pulsando △, ○, △, ○, ○, △, ⇦, ○, ⇧, ⇩, ⇨, ○, ⇦, ⇦, △, ⇨, ○, ⇦, ⇦, △, ○, ⇩, ○, ○, ⇨. Selecciona la opción Camera y escoge el Plugin 8 (sin seleccionarlo). Pulsa Start para volver al juego. Si todo va bien, aparecerá un extraño texto de testeo del juego en la pantalla. Utiliza entonces la cruceta para mover la cámara, R1/L1 para hacer zoom in y zoom out, y R2/L2 para moverla arriba/abajo. Apunta con la espada que ha aparecido en la mitad de la pantalla hacia el lugar donde quieres que se teletransporte Sir Daniel, y pausa el juego de nuevo. Ve a la opción Camera nuevamente y pulsa ✕ para cambiar el Plugin a Clear. Pulsa Start nuevamente para volver al juego y ahora, por arte de truco, estarás en el lugar donde apuntaste con la espada. Dado que puedes hacer zoom a través de puertas y muros, puedes teletransportarte prácticamente a cualquier lugar del nivel donde te encuentres. Huelga decir que si no quieres morirte mucho, evites apuntar con la espada a abismos o alturas mortales, o de lo contrario te soplarán toda la energía.



SPYRO 2 EL COLOR PÚRPURA

Si estás cansado de ver a Spyro de color púrpura, utiliza estos nuevos códigos para subirle los colores. Incluso puedes convertir al dragón en un personaje plano (no con poca personalidad, sino en 2D). Simplemente pausa el juego, e introduce una de estas combinaciones.

Spyro Rojo:	⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, □, R1, R2, L1, L2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ○.
Spyro Azul:	⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, □, R1, R2, L1, L2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, X.
Spyro Rossita:	⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, □, R1, R2, L1, L2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, □.
Spyro Verde:	⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, □, R1, R2, L1, L2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, △.
Spyro Amarillo:	⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, □, R1, R2, L1, L2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧ x2.
Spyro Negro:	⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, □, R1, R2, L1, L2, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇩.
Spyro Plano:	⇦, ⇨, ⇦, ⇨, L2, R2, L2, R2, □.
Ver los créditos:	□, ○, □, ○, □, ○, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨.
Todas las habilidades:	○, ○, ○, ○, □



24 HORAS DE LE MANS
GANAR SIEMPRE LA CARRERA

Introduce como nombre FIRSTON para hacer temblar la pantalla. Ahora, cuando empieces cualquier modo de juego, no importa la posición en que acabes: siempre quedarás primero. Incluso aunque no ponga que hayas ganado, simplemente continúa a través de la pantalla de 'Try Again' y serás recompensado con el oro y un coche extra. Para desactivar el truco, introduce FIRSTOFF como nombre.



PONG ME LLAMO PONG, PING PONG

SELECCIONAR NIVEL Y ACTIVAR SECRETOS.

En la pantalla de opciones pulsa L1, R1, L1, R1, L1, R1. Ahora podrás jugar en cualquier nivel e incluso seleccionar el campo de estrellas que hay más allá de lo que (aparentemente) es el último nivel para jugar al *Pong* original de 1972 (que ya son ganas).





ESPECIALISTA EN VIDEO JUEGOS DE IMPORTACION 128BITS

HACEMOS DISTRIBUCION A TIENDAS
INTERESADOS PEDIR LISTADO
DESCUENTOS POR CANTIDADES
ENVIOS A TODA ESPAÑA
24H

PRECIOS CON EL 16% IVA INCLUIDO

HOPING COMPUTER GAMES S.L.

LO DIFICIL NO ES SER EL MEJOR SI NO SABER MANTENERSE

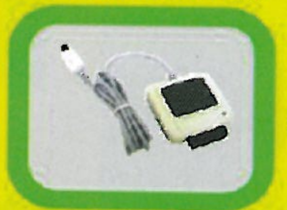






CHIP DE 4 SOLDADURAS
(INCLUYE INSTALACION)
PRECIO: 10.000PTS

PRECIO: 7.300PTS







CONECTA TU DUAL SHOCK DE PSX Y VMS A TU DREAMCAST

IDEAL PARA JUEGOS DE LUCHA
PRECIO: 6.000PTS





CONECTA TU MANDO DE SATURN Y VMS A TU DREAMCAST

MEMORY CARD 4M
(INCLUYE CABLE)
PRECIO: 6.000PTS

PlayStation.2

CONSOLA+MANDO+MEMORY CARD 8M
+TRANSFORMADOR+ JUEGO (A ELEGIR)
PRECIO:135.000PTS

STREET FIGHTER EX 3
PRECIO: 15.000PTS

RIDGE RACER V
PRECIO: 15.000PTS

GRADIUS III & IV
PRECIO: 13.900PTS

DEAD OR ALIVE 2
PRECIO: 14.900PTS

TEKEN TAG
PRECIO: 14.900PTS



SAMBA DE AMIGO
PRECIO: CONSULTAR



POWER STONE
PRECIO: 7.000PTS



BLUE STINGER
PRECIO: 5.000PTS



RAYMAN2
RECIO: 8.000PTS



DEAD OR ALIVE 2
PRECIO: 11.000PTS



KING OF FIGHTER 99 EVOLUTION
PRECIO: 10.500PTS



MARVEL VS CAPCOM2
PRECIO: 10500 PTS



POWER STONE 2
PRECIO: 10.500PTS



SUPER EURO SOCCER 2000
PRECIO: 8.500PTS

ASEO PUJADAS Nº27
C.P(08018)

TEL/FAX:934864192
BARCELONA

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

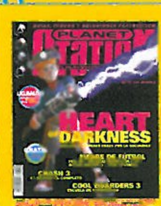


n1



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n4



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules

n6



Reportaje MGS (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

n7



RRT 4, MGS (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous El Principio, Reportaje: Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartles, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra

n8

Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, MGS (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra

n9



Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (3ª parte), Alundra (3ª parte)

n10



Driver, Hard Edge, GT, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª parte). Reportajes especiales: Carne pixels y juegos de video; Play en la playa

n11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego

n12



Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

n13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1ª parte), WWF Attitude, Silent Hill (2ª parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

n14



Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte),Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia

n15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

n16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: GT2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte),Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem

n17



Especial Futbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

n18



Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect. Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo. Guías: Tomb Raider: La Ultima Revelación (2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

n19

Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross. Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect. Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

ESPECIALES

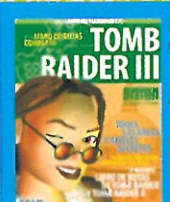


RESIDENT EVIL 675 PTAS



La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2 y Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PTAS



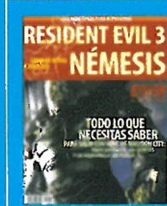
Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FF VIII 675 PTAS



Si te gustó nuetra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

RE 3: NEMESIS 450 PTAS



La tercera parte de la saga de survival horror por excelencia desmenuzada al 100 %. Todas las pistas y consejos necesarios para acabar con Nemesis en una guía imprescindible.

GRAN TURISMO 2 675 PTAS



Un juego tan grande como GT2 se merece algo tan enorme como esto. Todos los carnets, pistas, pruebas y coches dejarán de ser un misterio si te dejas conducir por esta guía.

ESPECIALES

Cuenta atrás

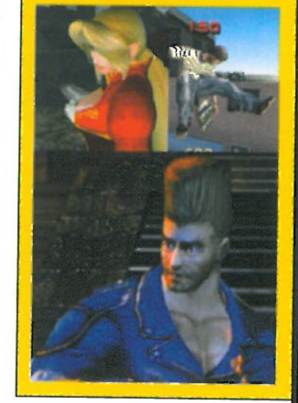
novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
JUNIO		
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
ALL STARS TENNIS 2	AQUA	UBI SOFT
BARÇA MANAGER 2000	UBI SOFT	UBI SOFT
DRACULA: RESURRECIÓN	MICROÏDS	VIRGIN
RUGRATS STUDIO TOUR	THQ	PROEIN
JEDI POWER BATTLES	LUCAS ARTS	EA
THEME PARK WORLD	EA	EA
NFS: PORSCHE UNLEASHED	EA	EA
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
SILICON VALLEY	TAKE 2	PROEIN
MIKE TYSON BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
CIBER TIGER	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
DUNE 2000	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
LEGEND OF LEGAIA	SONY	SONY
TOMBI 2	SONY	SONY
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
RAILROAD TYCOON II	TAKE 2	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
WORLD CH. SNOOKER	CODEMASTERS	PROEIN
BALDUR'S GATE	BIOWARE	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	VIS INTERACTIVE	VIRGIN
TRON BOONE	CAPCOM	VIRGIN

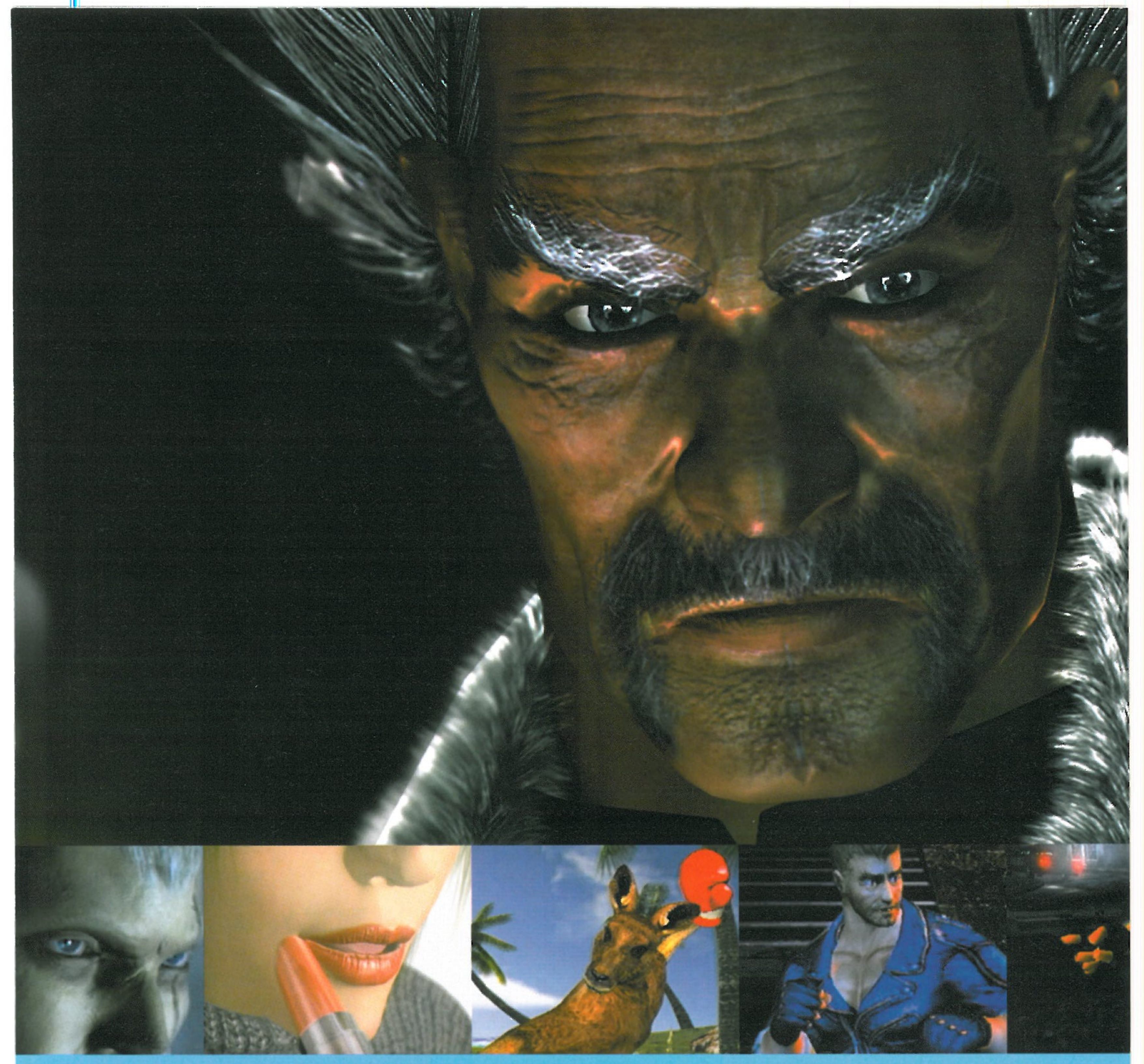
TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
RONALDO V-FOOTBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
NBA SHOWTIME	INFOGRAMES	INFOGRAMES
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
X-MEN	ACTIVISION	PROEIN
PREMIER MAN. 2000	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
HYDRO THUNDER	MIDWAY	INFOGRAMES
BARBIE SUPER SPORTS	SONY	SONY
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
GLOBAL ASSAULT	3DO	INFOGRAMES
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
JULIO		
COLIN MC RAE 2	CODEMASTERS	PROEIN
SILENT BOMBER	BANDAI	VIRGIN
FRONT MISSION 3	SQUARE	POR DETERMINAR
VAGRANT STORY	SQUARE	POR DETERMINAR
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN
LEGEND OF DRAGOON	SONY	SONY
FINAL FANTASY IX	SQUARE	POR DETERMINAR
PLAYSTATION 2		
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	VIRGIN
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	POR DETERMINAR

Después de unos inicios titubeantes, la PlayStation 2 comienza a enseñar músculo (y en algunos casos, algo más) con dos de los mejores beat'em-ups de la historia, parlamentos taiwaneses aparte: el mayestático *Tekken Tag Tournament* y el sugerente *Dead or Alive 2*. Pero la PlayStation 2 también se ha revelado como una consola muy completa en sus primeros pasos, ya que con sólo tres meses de existencia ya cuenta en su catálogo con *delicatessens* patilleras del calibre de *I.Q. Remix +* y *Gradius III & IV*. Aún así no olvidamos la PlayStation de siempre y os mostramos una previa del muy prometedor *World Touring Cars*.

ACCESO DIRECTO







¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: FINALES DE AÑO

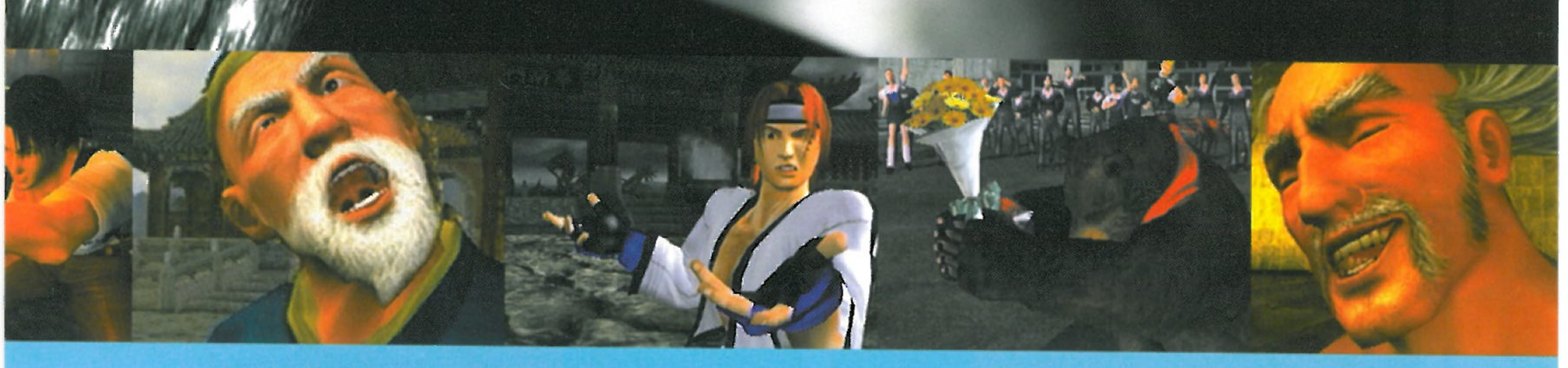
No nos andaremos con rodeos. Los miembros de la Redacción de *PlanetStation* no podemos ocultar nuestro recelo hacia el nuevo título de Namco para PlayStation 2, *Tekken Tag Tournament*, y opinamos que un juego así nunca podrá ser bueno para la vida de un jugador. No puede ser bueno disfrutar de un auténtico espectáculo gráfico, una jugabilidad ya clásica (demasiado clásica quizás) y una adicción de órdago que en conjunto han conseguido que algunos redactores de la revista acaben teniendo la misma vida social de un paramecio. Namco, definitivamente, ésta no te la perdonamos.

LA MEJOR PUESTA EN ESCENA

Sin duda, hasta que *Gran Turismo 2000* se atreva a decir lo contrario, *Tekken Tag Tournament* es el título gráficamente más espectacular del creciente catálogo para PlayStation 2. Fondos, personajes, efectos de los golpes, todos ellos dejan a la altura del betún todo lo visto hasta ahora en un beat'em-up tanto para consola como para recreativa, superando incluso en algunos aspectos a la joya de la corona Dreamcast, *Soul Calibur*. Para que os hagáis una idea, ¿habéis visto la versión arcade de *TTT*? Pues bien, olvidaos de ella, ya que al lado de esta conversión parece un amasijo de píxeles en una pantalla con una ranura debajo para meter monedas. Os aseguramos que al final (casi) te acostumbras a ello, pero las primeras veces es difícil concentrarse en derrotar al contrario si te dejas seducir por los excelentes efectos de iluminación y la multitud de detalles con los que cuentan los escenarios del juego. Luces de neón reflejadas en el charco que acaba de pisar tu luchador, el polvo que levanta el oponente al dejarse los morros en el suelo gracias a la dañina llave que le has hecho, el pavi-

LA LUCHA POR FIN TIENE UN NOMBRE

TEKKEN TAG TOURNAMENT



mento tapizado por hojas que salen volando en cuanto los púgiles realizan algún movimiento que levante algo de aire... ¿Alguien recuerda aquellos entrañables monigotes con un *frame* y medio de animación que aplaudían en los fondos de juegos de lucha como *Street Fighter II*? Pues bien, en *Tekken Tag Tournament* es inevitable que se te vayan por un momento los ojos del combate al ver unos soldados pasar por la plataforma que tienes bajo tus pies en la base Mishima, mientras un helicóptero sobrevuela el escenario de la lucha. La misma situación se produce cuando eres jaleado por una treintena de colegiales haciendo novillos en el patio de un instituto, o mientras un disciplinado grupo de monjes lanzan berridos al realizar ejercicios de entrenamiento en un templo, ajenos al combate que se disputa en el patio inferior.

UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PATADAS

Si todos estos pormenores están realizados con los polígonos que 'sobraban' después de diseñar a los personajes, podéis haceros una idea del grado de fluidez y detalle con que cuentan éstos. Aun teniendo en cuenta que las animaciones y los golpes son prácticamente los mismos de otros *Tekken*, es ahora cuando alcanzan su máxima dimensión. Por ejemplo, a pesar de que continúa teniendo el carisma de una alpargata, por fin True Ogre ha pasado de ser un amasijo de polígonos marrones con ojos a convertirse en una descomunal y terrorífica bestia. Algo parecido pasa con la única mujer desnuda de *TTT* (estamos hablando de Panda; por favor, si habías pensado otra cosa, pasa al artículo de *Dead or Alive 2* en esta misma sección. Gracias.) y su pretendiente el oso Kuma, que han dejado atrás su imagen de conglomerado de cajas de zapatos para, de una vez por todas... ¡ser redondos y peludos! El gran trabajo realizado con las texturas por Namco permite auténticas *delicatessen* visuales como la soberbia elasticidad de los músculos de luchadores como Bruce, todo fibra en movimiento,

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2



o la deformación en los pectorales hinchados de King antes de pegar un buen soplamocos al contrario. Este delirio continúa con decenas de detalles en la ropa y los tejidos (desde el primer momento se reconoce qué es seda, algodón, cuero...) que reaccionan de una manera admirable a los movimientos de los luchadores, las ondulaciones en el pelo o las realistas animaciones faciales con las que podremos deleitarnos en los excelentes finales en tiempo real que Namco ha diseñado para cada uno de los luchadores.

Por suerte, todo este grado de detalle a nivel gráfico cuenta con el magnífico apoyo de unos efectos sonoros igualmente plagados de matices. Además de los escalofriantes crujidos de huesos y los consiguientes berridos de dolor, el sonido juega un papel fundamental en determinados escenarios: podremos escuchar los delicados pasos con el tacón de Nina en un tatami de madera, el eco de los golpes en el templo de Ogre, o el sonido metálico que provoca el lanzamiento de un púgil en la rejilla de acero de la base.

BOLEANDO VOY

Al igual que en *Tekken 3*, esta nueva versión doméstica del Torneo del Puño de Hierro cuenta con una serie de añadidos, de los que sin duda el más divertido es el modo Tekken Bowl. Parece que Heihachi no tiene suficiente con ser más malo que las películas de Ozores y controlar toda clase de imperios económicos. Por alguna alarmante necesidad (ya sabéis el refrán: a la vejez, boleras) ha montado un nuevo negocio: la bolera Mishima. Una vez elegida la pareja participante (cada luchador tiene características específicas a la hora de tirar) tendremos la oportunidad de intentar derribar los diez Heihachis dorados para conseguir una alta puntuación, pasar un buen rato, e irnos a la cama a las tantas de la madrugada con unas ojeras de kilo (que aunque no lo parezca, no veas lo que llega a enganchar la tontería ésta de tirar bolos).



HERMANOS DE LECHES

Gracias a *Tekken Tag Tournament*, los usuarios de PlayStation y futuros defensores de Play 2 ya podemos hacer frente al brasa del vecinito usuario de Dreamcast que no hace más que pasarnos por la cara la grandiosidad de un título como *Soul Calibur* (la verdad es que poco más tienen que echar a la cara). Aunque una discusión de este tipo entre usuarios de consolas distintas deriva inevitablemente hacia frases como 'Y la mía más, chaval', la función pedagógica de PlanetStation (si cuela, cuela) nos empuja a ofreceros una serie de detalles objetivos con los que amenizar este debate de andar por casa.

Mientras que *SC* cuenta con una mayor resolución y unas texturas asombrosas, en *TTT* los luchadores se mueven con mayor fluidez debido a la gran cantidad de polígonos de que están formados, y cuentan con unas expresiones faciales no vistas hasta la fecha. Asimismo, los escenarios de *TTT* cuentan con un mayor número de detalles comparados con los de *SC*, pero sufren el síndrome 'plaza de toros', marca de la casa *Tekken*: las arenas son círculos en los que es imposible acercarse al fondo. *SC* tiene algo más de lucha en 3D, permitiendo caminar con el *sidestep* y tirar a los contrarios por los límites de los rings cuadrados. Pero la diferencia más destacable entre ambos es el apartado jugable. Parece que con *SC* los de Namco tiraron la casa por la ventana a la hora de innovar en los combates, ya que (debido en parte a la falta de tiempo) *TTT* se limita a copiar a su antecesor e incluir un pobre modo *tag*.

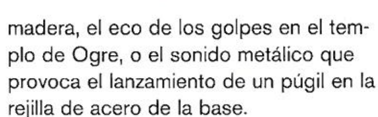












TTT: TOMA TRES TAZAS

Los fanáticos de la saga van a encontrar en *TTT* todo el *Tekken* que quieran hasta hartarse. La profunda jugabilidad que caracteriza a los títulos de Namco no ha cambiado para mal... aunque tampoco para bien. Es decir, si en *Tekken 3* te habías quemado las pestañas para lograr ese combo con el que Hwoarang repartía más galletas que el camión de Fontaneda, o conseguiste perfeccionar la cadena de llaves de Nina que acababa con el píloro del contrario incrustado en su nariz, no te preocupes: ahora funcionarán igual de bien, manteniendo incluso el mismo tiempo de ejecución. Al contrario que la parte gráfica, la inclusión de los combates por parejas son una innovación bastante menor que apenas justifican la aparición de este nuevo título. Ni siquiera encontraremos *tag-combos* tan elaborados como los divertidísimos movimientos de *Street Fighter EX 3* o las impresionan-



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

















tes llaves conjuntas de *Dead or Alive 2*. Como siempre, aunque se mantiene el clásico *sidestep* o paso lateral, tampoco esperéis encontraros auténtica lucha en 3D, cosa que provoca que los escenarios continúen padeciendo el síndrome 'plaza de toros': por mucho que lo intentemos, no podremos acercarnos al fondo de los escenarios, limitándonos a dar vueltas sobre el circulo que conforma el ring.

Puede parecer que en Namco han optado por ofrecer más de lo mismo. Pues no. En Namco han optado por ofrecer MUCHÍSIMO más de lo mismo. A nuestra disposición tendremos 34 personajes (sin contar con los personajes 'dobles' como Kuma/Panda o Devil/Angel), que casi abarcan la totalidad de luchadores aparecidos en todos los *Tekken* de recreativa. Sólo se echan en falta Marshall Law y el primer King (aunque después de que Ogre hiciera picadillo con él lo más adecuado sería llamarle Burger King), que cuentan con unos sucesores clónicos. Además, en un alarde de esfuerzo y ganas de justificar su sueldo, los desarrolladores han otorgado una mínima cantidad de movimientos nuevos a casi todos los combatientes con los que poder practicar y elaborar nuevos combos.

PEGANDO CON LOBOS

Más que un jefe final, el último enemigo contra el que nos enfrentaremos en *Tekken Tag Tournament* parece un remiendo programado a última hora, que no tiene movimientos propios, no tiene pasado y que por no tener, no tiene ni nombre. En nuestra modesta opinión, Unknown viene a ser como Jun (la madre de Jin) después de hincharse de setas alucinógenas y pasar por el guardarropa de Mónica Naranjo. Además puede cambiar de estilo de lucha cada que pulsamos R3 (algo así como un Mokujin al instante) y cuenta con la curiosa a la par que inútil compañía de un espíritu lupino que ejecuta sincronizadamente todos sus movimientos. Desde luego, cuenta con más carisma que otros *final bosses* (ehem, TrueOgre, ehem) pero esperamos que *Tekken 4* arroje algo de luz acerca del pasado de esta inquietante fémina, la única luchadora que cuenta con un espectacular final en *Full Motion Video*.



REQUETETEKKEN

A aquellos a los que nunca les gustó la saga o piensan que *Tekken* está más visto que un chiste malo en PlanetStation (ya se nos ha vuelto a colar otro), no será esta 'conversión' de la recreativa la que les haga cambiar a favor su opinión. Hasta la llegada de la cuarta parte, Namco ha decidido saciar la implacable hambre de lucha de los videoadictos (mira que nos gustamos escribiendo) con *TTT*, y de paso dar una lección de cómo coger 128 bits, ponerlos todos juntitos y exprimirlos hasta conseguir unos gráficos que empiezan a estar a la altura de la nueva consola de Sony. *Street Fighter EX 3* tiene auténtica veteranía, *Dead or Alive 2* tiene razones de pech… estooo, de peso, pero Namco ha conseguido aupar a *Tekken Tag Tournament* en el primer puesto de los beat'em-ups para Play 2. No nos queremos imaginar qué será de nosotros cuando a los de esta compañía les dé por trabajarse una parte jugable tan elaborada, detallista y sobre todo innovadora como la de la parte gráfica de *TTT*.





No se trata de una participante de *Gran Hermano* poniéndose las lentillas, sino de una de las hermanas Williams que está más feme-Nina que nunca.


or ALIVE

DEAD OR ALIVE 2

LA PLAY 2 SACA PECHO

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: TECMO
EDITOR: TECMO
DISTRIBUIDOR: SE BUSCA
LANZAMIENTO: ¿SALDRÁ?

Dead Or Alive 2 ha tenido el honor de ser el primer juego lanzado casi simultáneamente para dos máquinas de 128 bits (Dreamcast en USA y PlayStation 2 en Japón). Dejando de lado este hecho histórico, si por algo ha causado conmoción este juego en la Redacción de Planet ha sido porque es uno de los mejores beat'em-ups que hemos visto... y porque frente el escultural modelado de sus luchadoras, Lara Croft parece tener las mismas turgencias que un Action Man.

A nivel gráfico no cabe duda de que *Dead Or Alive 2* es el único juego que puede medirse frente a frente con *Tekken Tag Tournament*. Aunque el motor 3D no pone en pantalla la ingente cantidad de polígonos que podemos ver en la última entrega del Torneo del Puño de Hierro, salta a la vista que el juego de Tecmo posee una resolución de pantalla mucho mayor. Además los escenarios son realmente en tres dimensiones, gracias a lo cual los luchadores pueden acercarse a paredes, utilizar elementos del escenario para aumentar el daño de sus golpes e incluso caer a pisos inferiores. El diseño de los personajes también es excelente y podemos ver, por ejemplo, como una ventisca hace ondear sus ropas y también cómo los...las... "redondeces superiores" de las féminas tembloquean más que los michelines de Marlon Brando saltando a la comba.

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2







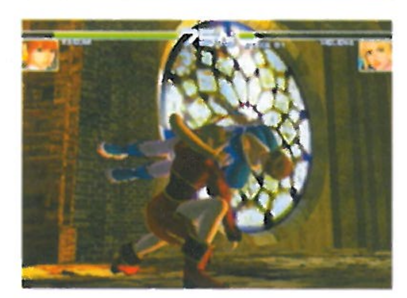
"¡Cáspita Patxi! Cuando te dije que le tiraras los trastos a la rubia quería decir que le dijeras un piropo, pues."

A LO *VIRTUA FIGHTER*

En el apartado jugable esta secuela de *Dead Or Alive* sigue conservando la mecánica básica instaurada por *Virtua Fighter* en la que se utilizan primordialmente sólo tres botones: puñetazo, patada y bloqueo. Lo bueno es que en *DOA 2* el botón de bloqueo se puede combinar con movimientos de la cruceta para hacer los llamados *counters* o contraataques. Así, si actuamos correctamente podremos contrarrestar un ataque directo del contrario con un golpe demoledor nuestro. Esta técnica, que ya aparecía en la primera parte del juego, ahora ha sido optimizada siendo intuitiva y compleja a la vez (los que piensen utilizar los *counters* de forma rastrera y mecánica para ganar sin esfuerzo los combates será mejor que olviden este juego y se dediquen a otras







actividades dignas de su calaña, como robar piruletas a los niños). Un botón para hacer agarres y una libertad total para caminar por el escenario utilizando el "champiñón" del Dual Shock (para saltar y agacharse se usa la cruceta) complementan un control que ralla la perfección.

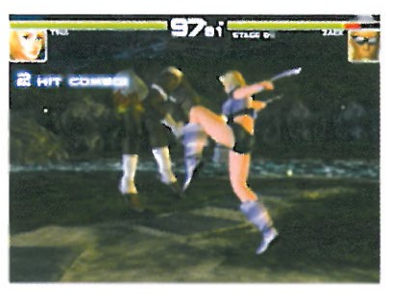


RESULTADOS TAG-IBLES

Dead Or Alive 2 también se ha unido a la última moda del mundo de los beat'em-ups: un modo tag en el que se enfrentan dos parejas de luchadores al más puro estilo "lucha libre". Aunque en *Dead Or Alive 2* este no es el modo principal de juego, no cabe duda de que es uno de sus principales alicientes. Su funcionamiento es muy parecido al de *Tekken Tag Tournament*: las pareja de luchadores de un mismo equipo se relevan utilizando sólo un botón. Las principal diferencia con el juego de Namco es que para ganar un asalto se tienen que vencer a los dos oponentes y no sólo a uno. Pero lo mejor es que existen combos *tag* especiales en los que los dos compañeros de un equipo saltan a la arena para tortear al enemigo a cuatro puños. La mayor virtud del modo *tag* es que da mucha vida a largo plazo al juego gracias a las posibilidades multijugador. Lo malo es que no se ha trabajado una "historia" para la lucha por parejas, por lo que la única recompensa al ganar combates se limita a un paupérrimo *game over* (información para













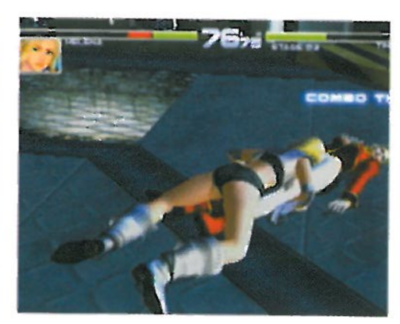
LUCHANDO CON UN PAR

Para conseguir los mejores resultados en el modo Tag Battle más vale que no elijáis vuestras parejas a lo loco como si fuerais el Conde Lecquio o Carmina Ordóñez. En *Dead Or Alive 2*, al igual que en *Street Fighter EX 3*, si se combinan dos personajes concretos se pueden ejecutar espectaculares combos especiales a dos bandas. Como ejemplo podemos poner a las poderosas llaves de *wrestling* que ejecutan conjuntamente Bass Armstrong y Tina Armstrong que, según reza el argumento, son padre e hija (¿esa rubia es hija de un tarugo capaz de abrir latas de anchoas en escabeche con las pestañas? A ver si Pamela Anderson va a ser hija de Gerard "Obélix" Depardieu).





PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2


Observad las diferencias entre las rubias y el *morenito teletubbiano* de la pantalla de abajo: ¿un nuevo caso de racismo encubierto?





los usuarios menos hábiles que Terminator cambiando pañales: sí, en los juegos de lucha hay finales diferentes al mensaje "continue / game over").
Muchos de vosotros os preguntaréis si el *Dead Or Alive 2* de PlayStation es mejor o peor que el de Dreamcast. Pues la verdad que dejando a un lado algún que otro pequeño detalle gráfico y ciertas diferencias en el diseño de los escenarios, ambas versiones son prácticamente calcadas. Quizá lo más destacado es que las secuencias de "historia" que hay en el modo para un jugador se ven a 60 imágenes por segundo en Play, mientras que en Dreamcast lo hace a 30. A la hora de jugar esta mejora tiene tanta utilidad como una peluquería a la salida de una guillotina, pero siempre es bonito observar los primeros planos de las karatetas, perdón, karatekas con la máxima suavidad posible. *Dead Or Alive 2* es un discípulo que ha logrado vencer a su maestro, la saga *Virtua Fighter*, tanto en jugabilidad como en gráficos. Bien es cierto que Tecmo se ha conformado con hacer una fidedigna conversión de la recreativa sin utilizar el potencial que la Play 2 tiene sobre el papel, pero no nos podemos quejar. A lo hecho pecho.





Comparad los cruces de piernas de Tina y Lina (Morgan): solo cambia una letra pero hay todo un mundo de diferencias.

A MI ME DABAN DOS

Aunque, como hemos dicho ya, las diferencias entre los *Dead Or Alive 2* de Dreamcast y Play 2 se tienen que buscar con lupa, hay un par de añadidos en la consola de Sony que se echan en falta en la versión de la competencia. El primero es un efecto *blur* (los que sean más castizos que Arturo Fernández comiendo un merengue que lean "efecto borroso") que se hace especialmente patente cuando luchamos contra el enemigo final, simulando un empañamiento visual similar al de Holybear tras succionar dos docenas de Mon Cheris (la versión etílica de los Kinder Sorpresa). Espectacular lo es un rato, pero a la hora de jugar hay que reconocer que molesta un pelín.

La otra diferencia la encontramos en la intro: en la versión para Dreamcast se ha censurado una escena en la que aparece Kasumi completamente desnuda sumergida en una nutritiva gelatina amarilla (y nosotros que continuamos tomando flan "Potax" de postre... ¡no aprenderemos nunca!). ¿Acaso aporta esto alguna mejora jugable para el Dead Or Alive 2 de PlayStation 2? Evidentemente no, pero como mínimo nos sirve para babear como loc..., chinchar, queremos decir que sirve para chinchar como locos a los *dreamcasteros*.







PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

DRIVING EMOTION TYPE-S EMOTIONALMENTE INESTABLE

DESARROLLADOR: ESCAPE
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SE BUSCAN VALIENTES
LANZAMIENTO: ¿OTOÑO?

Sorprendentemente el primer juego de Square para PlayStation 2 no es ningún juego de rol, sino *Driving Emotion Type-S*, un juego de carreras que pretende competir con monstruos del calibre de *Ridge Racer Type V* y *Gran Turismo 2000*. Lamentablemente el resultado final nos hace llegar a la conclusión de que si bien la compañía nipona no tiene rival en lo que a RPG's respecta en lo referente a la conducción están más verdes que una postal del Amazonas.

El sistema de control de *Driving Emotion Type-S* es un auténtico despropósito en el que el más leve toque por parte del usuario de la dirección se traduce en estampamientos contra la pared y exagerados giros que muchas veces acaban haciendo correr a nuestro coche en dirección contraria. A nivel gráfico el título tampoco llega a la altura de lo esperado a causa de unos coches cuyo escaso nivel de detalle hace que sean los medios de transporte más sosos vistos desde la invención de los zancos. Lo único que está a la altura de las circunstancias son los bellos paisajes que rodean a los circuitos. Un bagaje muy pobre para un juego que no parece satisfacer ni a la propia Square que, al parecer, se está planteando realizar mejoras de cara a su lanzamiento estadounidense.



Este juego sólo es apto para un jugador que sea un Tipo-S(ufrido).







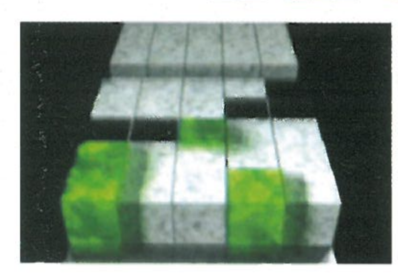


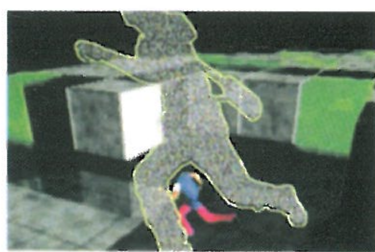


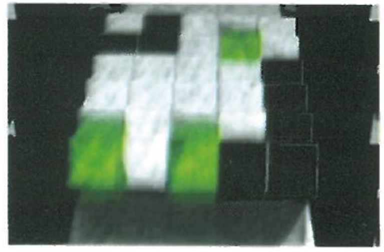




I.Q. REMIX + A LA TERCERA VA LA PATILLA

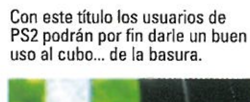




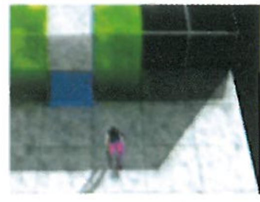


DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: ¿LO HABRÁ?
LANZAMIENTO: PUES...

Tetris solo, *Tetris* con leche, *Tetris* con personajes Disney, *Tetris Plus*, *Tetris* poligonal (¿suena redundante, verdad?)... Por suerte para los usuarios, hace ya algunos años que Sony se encargó de demostrar que en los juegos de puzzles sí había vida más allá del excelente, genial y todo el magnífico bla, bla, bla que se ha granjeado durante 13 años el revenido título de Alexei Pajitnov. *Intelligent Cube* (conocido por estos lares como *Kurushi*) supuso un soplo de aire fresco a este estancado género, con una mecánica original que consistía en controlar a un humanoide que evitaba ser aplastado por ingentes cantidades de cubos enormes. Aunque su reciente segunda parte (*Kurushi Final*) ya empezaba a oler un poco a refrito oportunista, todavía era divertida manera de estrujarse las meninges con una PlayStation. Pero con esta tercera parte para PS2 los desarrolladores han conseguido superarse a sí mismos en lo que a dureza de rostro se refiere ofreciendo el mismo juego, mejorando los gráficos y empeorando el resto. Durante prácticamente toda nuestra odisea podremos poner a prueba nuestra capacidad para aguantar la náusea gracias al mareante efecto *blur* que han tenido a bien incluir sus creadores. Asímismo, se han suprimido la opción de hacer avanzar rápidamente los cubos, el control analógico y la posibilidad de cambiar el ángulo de cámara. Obviamente, las mínimas innovaciones de *I.Q. Remix +* (vistas en primera persona bonitas y bastante inútiles, o nuevos desafíos en forma de paredes de cubos negros) no compensan ni la desaparición de estos detalles ni las pocas ganas de ofrecer algo a la altura de PS2 que se dejan entrever en este título.



Con este título los usuarios de PS2 podrán por fin darle un buen uso al cubo... de la basura.









PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

GRADIUS III AND IV

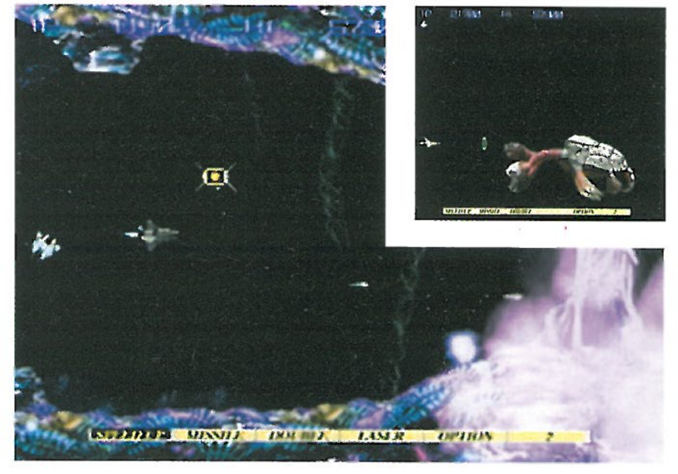
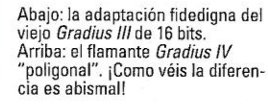
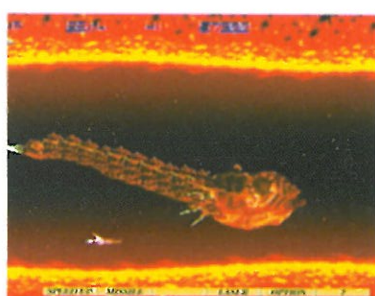
A MUCHOS GRADIUS BAJO CERO

FORMATO: CD-ROM
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: ¿KONAMI?
LANZAMIENTO: ESTO...

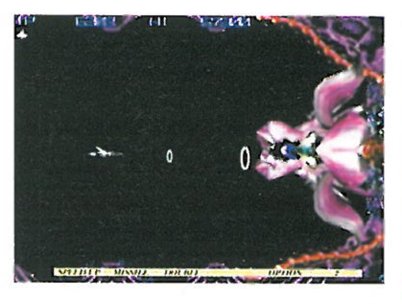
Konami es una de las compañías punteras en el mundo de los videojuegos y sagas como *Castelvania*, *Metal Gear*, o *Gradius* (conocida en Occidente como *Nemesis*) han marcado época desde los lejanos tiempos de MSX. Pero nadie es perfecto, y a algunos resbalones en PSX (*Kensei*, *HellKnight* o *Ronin Blade*) el gigante japonés ha de unir una de las más impresionantes demostraciones de cara dura, mercantilismo y pereza laboral vistas en mucho tiempo. Con la PlayStation 2 cumpliendo sus primeros meses de existencia y el público japonés ansioso de ver lo que puede hacer la nueva consola de Sony a Konami no se le ha ocurrido otra idea que aprovechar el tirón comercial de una de sus series más emblemáticas (y ancianas en el tiempo) y trasladar "a pelo" a los 128 bits de Sony una coin-op de 1989 que ya fue adaptada en Super Nintendo y otra conversión de recreativa perfectamente realizable en PlayStation.

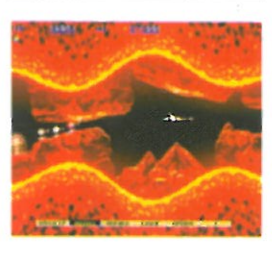
SIN NOVEDAD EN EL FRENTE

Cuando vimos las primeras imágenes de la intro del juego antes de su salida al mercado nuestro ríos de baba llegaban al desagüe del lavabo más cercano. La mítica saga *Nemesis* que ha fascinado desde 1985 a miles de amantes del shoot'em-up espacial entraría en la era de los 128 bits con gráficos tridimensionales de gran calidad, espectaculares efectos de explosiones y demás parafernalia visual y una banda sonora épica y grandilocuente. Pues, ilusos de nosotros, estábamos más equivocados que Yola Berrocal cuando solicitó el ingreso en la Academia de la Lengua. *Gradius III* es el mismo juego versionado para SuperNes en 1989 y *Gradius IV* supone una conversión de una recreativa "retro" de Konami de 1999 que no difiere mucho del *Gradius Gaiden* de PlayStation. La tercera parte mantiene punto por punto todos los elementos del juego de 16 bits (ni asomo de polígonos, las mismas naves, armas y enemigos, la misma música y efectos sonoros, los mismos fondos negros, la misma dificultad exasperante) y en *Gradius IV* se incluyen algunos efectos de *morphing* y luz, unos polígonos por aquí y allá, gráficos mejorados y fases con scroll multidireccional para justificar un poco el paso del tiempo (10 años exactamente). Lamentablemente no se ha incluido la opción de dos jugadores simultáneos (tipo *Salamander*) ni se ha intentado dar un poco más de variedad a las fases, cambiar las rutinas de los enemigos o demostrar de alguna manera que estamos utilizando la flamante PS2. *Gradius III* fue un excelente juego en 1989 y lo sigue siendo para los fanáticos del shoot'em-up y *Gradius Gaiden* de PlayStation es una magistral adaptación de la saga a los 32 bits. *Gradius III and IV* es una tomadura de pelo a los usuarios de PS2 que deseen ver algo que justifique la compra y las expectativas despertadas por su recién comercializada consola.

Abajo: la adaptación fidedigna del viejo *Gradius III* de 16 bits. Arriba: el flamante *Gradius IV* "poligonal". ¡Como véis la diferencia es abismal!



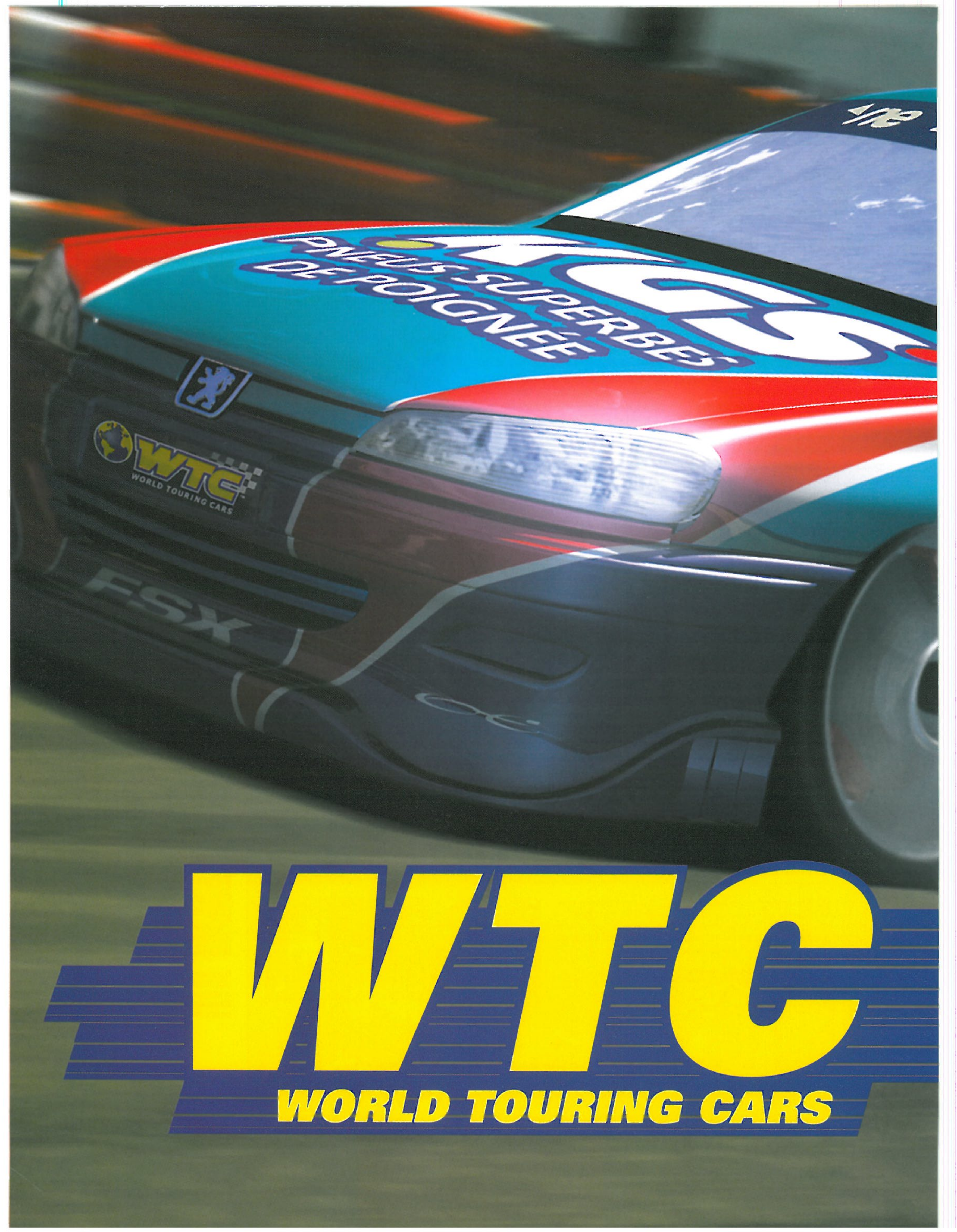
Los programadores de *Gradius IV* han demostrado su *savoir faire* al integrar perfectamente *sprites* 2D y polígonos: todo parece igual de birrioso.

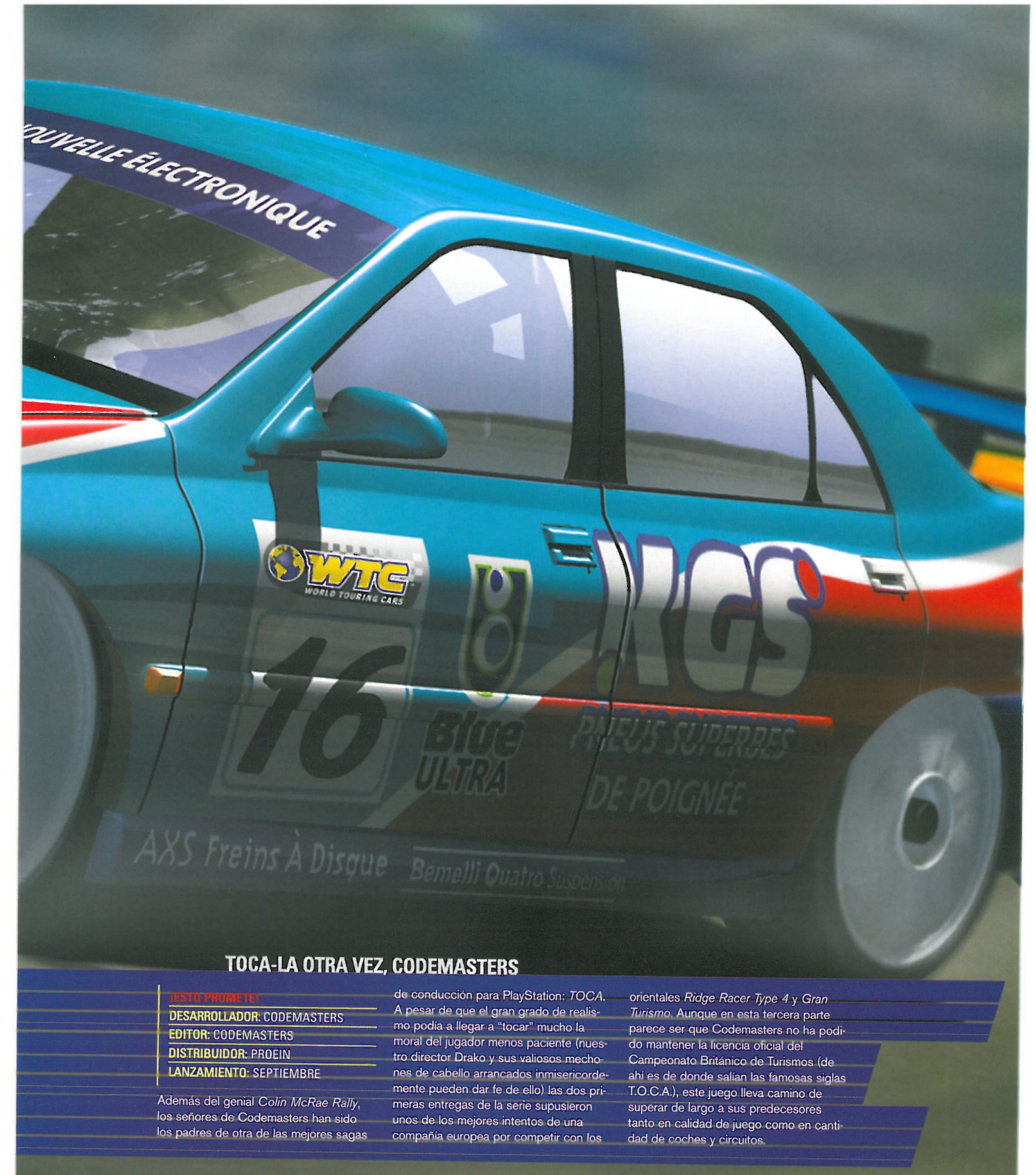
UNA INTRO DE FÁBULA

El único aspecto del juego de Konami que nos hace ver que estamos ante un título de PS2 es su impresionante intro al estilo *Star Wars* que tanto engañó a pardillos como los integrantes de PlanetStation. Parece ser que en Konami se emplearon a fondo en la fabulosa escena de vídeo de apertura y después decidieron no calentarse mucho el cerebro.






PNEUS SUPERBES
DE POIGNEE
WTC
WORLD TOURING CARS
FSX
WTC
WORLD TOURING CARS



TOCA-LA OTRA VEZ, CODEMASTERS

¡ESTO PROMETE!

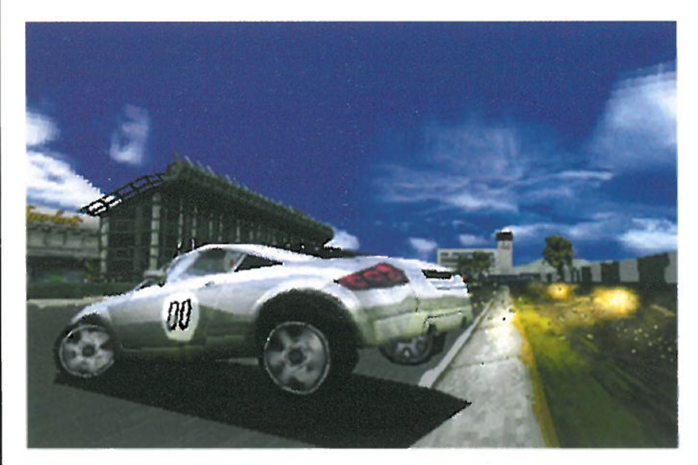
DESARROLLADOR: CODEMASTERS

EDITOR: CODEMASTERS

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Además del genial *Colin McRae Rally*, los señores de Codemasters han sido los padres de otra de las mejores sagas de conducción para PlayStation: *TOCA*. A pesar de que el gran grado de realismo podía a llegar a "tocar" mucho la moral del jugador menos paciente (nuestro director Drako y sus valiosos mechones de cabello arrancados inmisericordemente pueden dar fe de ello) las dos primeras entregas de la serie supusieron unos de los mejores intentos de una compañía europea por competir con los orientales *Ridge Racer Type 4* y *Gran Turismo*. Aunque en esta tercera parte parece ser que Codemasters no ha podido mantener la licencia oficial del Campeonato Británico de Turismos (de ahí es de donde salían las famosas siglas T.O.C.A.), este juego lleva camino de superar de largo a sus predecesores tanto en calidad de juego como en cantidad de coches y circuitos.





COMO LA VIDA MISMA

A decir verdad la beta que hemos disfrutado es bastante reducida (sólo incluye 4 circuitos y 7 automóviles disponibles) pero os podemos asegurar que las expectativas que nos ha causado son inmejorables. Para empezar, el aspecto gráfico de este título es más que notable y a una gran solidez de los vehículos, circuitos llenos de detalles (vallas, anuncios publicitarios, árboles, señores del público a pie de pista) y un mínimo *pop-up* bastante soportable, hemos de añadir un escrupuloso respeto al diseño original de los bólidos participantes (podemos ver incluso los diferentes sponsors de las pegatinas publicitarias) y una gran fluidez de movimientos. Claro que el juego pierde algunos frames cuando se acumulan varios coches en pantalla, pero es que *WTC* permite hasta 12 coches derrapando y haciéndose marrullerías simultáneamente, y con tanto polígono suelto de aquí para allá es normal que el motor 3D de la beta pase algunos apurillos.

Pero para complicaciones, las que cualquier jugador que no tenga un dominio innato del volante sufrirá en sus primeras partidas con este título. Porque el nivel de realismo y verosimilitud de la conducción de *WTC* alcanza un grado tal que no tiene nada que envidiar al mismísimo *GT2*. Deberemos memorizar trazados y utilizar el freno sin contemplaciones pues además del exigente control de nuestro bólido (con un magnífico trabajo de la suspensión y con la posibilidad de ajustar incluso las relaciones de marchas) nuestros competidores tendrán menos piedad de nosotros que los directivos de Antena 3 de aquel infame bodrio televisivo titulado *La Trituradora* (dos emisiones y hasta luego Lucas).

Nuestros rivales no sólo son unos hachas al volante.... sino que gastan

CIRCUITOS A TUTIPLEN

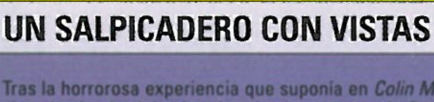
En *World Touring Cars* nuestro campeonato se hará mundial al abandonarse la licencia del *T.O.C.A.* y podremos recorrer 23 circuitos de todo el mundo, desde Buenos Aires al circuito urbano de Vancouver pasando por recorridos míticos como Silverstone, Nurbruging o Suzuka o incluso el mismísimo circuito de Catalunya. En la beta que hemos jugado sólo hemos podido competir en Hockenheim, Watkings Glen, Adelaida y Laguna Seca pero os podemos asegurar que la sensación que hemos tenido al encarar la mítica curva "sacacorchos" del circuito estadounidense nos ha dejado tan impresionados como los voluptuosos sostenes de las sabrosas luchadoras de *Dead or Alive 2*.











UN SALPICADERO CON VISTAS

Tras la horrorosa experiencia que suponía en *Colin McRae* jugar con la vista desde el salpicadero interior, los señores de Codemaster se han sacado la espina y en *WTC* disfrutaremos de una de las mejores visiones subjetivas de conducción que podemos encontrar en PlayStation (*Ridge Racer Type 4* aparte). Además de ser realmente útil para calcular distancias y giros, podremos apreciar una gran cantidad de aspectos atractivos. La iluminación interior varía según la zona del circuito que recorramos, la luneta puede llegar a agrietarse más que la capa de maquillaje de Sara Montiel, los salpicaderos de cada coche tienen un diseño distinto, la mano de nuestro conductor cambia de marcha, le echamos la bronca padre al merluzo que nos ha embestido sin contemplaciones...







Izquierda: "Ya me advirtieron que no llevara un copiloto tan flaco en el asiento derecho".









una mala leche y una mala idea propia del diseñador de los abominables sombreros de la reina Isabel II de Inglaterra. Los continuos piques, cerradas y adelantamientos suicidas a los que nos someterán nuestros contrincantes además de dar un ritmo trepidante a las competiciones permiten apreciar el gran trabajo realizado por los desarrolladores a la hora de reflejar fielmente las circunstancias físicas de una carrera: choques extremadamente realistas, tubos de escape soltando más llamaradas que un fakir con ardor de estómago, cristales rotos saltando después de cada tortazo, trompos mareantes, aglomeraciones de coches en medio de la carretera que nos impedirán el paso....

Lamentablemente no hemos podido disputar ninguna prueba con la lluvia como protagonista o en horario nocturno pero estamos deseosos de comprobar cómo serán recreadas las condiciones atmosféricas manteniendo tal nivel de realismo.

UN RETO MUNDIAL

Y por si no hubieran suficientes alicientes, *World Touring Cars* presentará una parilla de coches disponibles, pruebas y circuitos a recorrer capaz de contentar al más exigente: 90 turismos con estilos de conducción personalizados de 40 marcas europeas, americanas y orientales (desde BMW a Mitsubishi pasando por Opel y Peugeot), competiciones de ligas de turismos y deportivos clásicos, y circuitos de todo el mundo genialmente recreados. De los modos de juego no podemos hablaros mucho, pero parece ser que tendremos la oportunidad de seguir la carrera profesional de un piloto desde que comienza en el mundillo del motor hasta que se corona como Campeón del Mundo. Si con *TOCA* y *TOCA 2* los señores de Codemaster ya demostraron que saben realizar buenos juegos de conducción fuera de las pistas de rally, este *World Touring Car* puede suponer una más que interesante alternativa a *GT2* y *RR4* gracias a su perfecta unión de simulación y diversión a todo trapo.







ESTE COCHE ES UNA RUINA

A diferencia de *GT2*, en *World Touring Cars* los coches sí que sufren en su propia chapa los desperfectos causados por nuestra conducción más o menos cafre gracias a efectos de deformación de polígonos y texturas. A las puertas abolladas, morros deformados y cristales rotos hemos de sumar dos detalles alucinantes: podremos ver el guardabarros trasero de nuestro bólido desprenderse poco a poco y en el momento más inesperado puede ser que el capó del motor salga volando a su aire. Magistral.



FRONT MISSION 3 ROBOTS A LA GREÑA

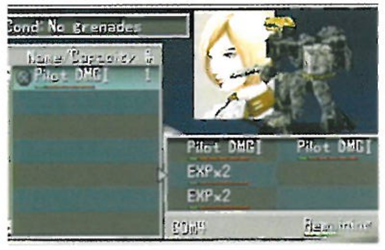
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SE BUSCA
LANZAMIENTO: FINALES DE VERANO

Aunque en nuestro país tenga menos popularidad aún que las películas de Chevy Chase, para los japoneses fanáticos de los *mechas* (esos robots gigantescos guerreros tipo Mazinger Z) la saga *Front Mission* es una de las más aclamadas y jugadas. Tras dos entregas en Super Nintendo y otras dos en PlayStation, este *Front Mission 3* lleva camino de ser la mezcla perfecta entre estrategia bélica, aventura futurista y el *savoir faire* técnico habitual de los señores de Square. Interpretamos en el año 2112 a Kazuki Takemura, un primo lejano de Koji Kabuto que mientras estudia ingeniería industrial se saca unas pelillas como probador de los robots de guerra Wanzers de una gran corporación militar. Pero un día se produce una explosión nuclear en una de las fábricas de la empresa y Kazuki tendrá que arreglárselas para evitar la consabida catástrofe mundial y de paso poder mantener su empleo. A partir de entonces nos veremos inmersos en más de 60 misiones en las que deberemos derrotar ejércitos malvados de mechas con nuestro robot y la ayuda de colegas que nos iremos encontrando en el camino. Además de introducirnos en escenas de combate en 3D totalmente estratégicas podremos armar hasta los dientes a nuestros Wanzers, modificar las habilidades de sus pilotos gracias a los puntos de experiencia que consigamos y si tenemos tiempo libre, navegar en una versión cutre-salchichera de Internet. Añadid a esto gráficos de impresión, secuencias de video *made in Square* y continuos diálogos entre personajes con carisma y tendremos un juego ideal para los aficionados a la estrategia *high-tech* que muy posiblemente será publicado en nuestro país.









¡Bang!
"¡Esto por decir que pierdo más aceite que la vespino de Boris Izaguirre!"







BARÇA MANAGER 2000 ¡TIEMBLA, VAN GAAL!

DESARROLLADOR: ANCO
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: AL CAER

De la mano de los creadores del mítico *Kick Off* llegará dentro de poco a nuestras consolas el primer juego de PlayStation dedicado a ese club de fútbol que es más que un club, tiene más aroma holandés que una plantación de tulipanes y cuenta con uno de los entrenadores con la cabeza más bien puesta del fútbol mundial. Nos referimos al Fútbol Club Barcelona (Barça para los amigos), que será la estrella de un nuevo simulador de manager futbolístico al estilo *PC Fútbol* ideal para culés que desean suplantar virtualmente al "matrimonio" Nuñez-Van Gaal. El juego nos permite manejar los principales entresijos del club azulgrana (contratos, créditos, publicidad estática, fichajes y descartes, entrenamientos) con una plantilla barcelonista totalmente actualizada, incluyendo el doliente Amunike. Para ver el resultado de nuestras decisiones contemplaremos (aunque sin poder manejar a los futbolistas) todos los partidos de la temporada del Barça, aunque también tendremos la posibilidad de escoger cualquier otro equipo de Primera y Segunda división española o los principales clubs ingleses, franceses o italianos y convertirnos en su presidente-manager-entrenador-utillero. Además de una completa base de datos y unos gráficos de los partidos de fútbol meramente funcionales, el juego presenta unos tiempos de carga eternos (¡eso ser *negatifo*!) que esperemos sean reducidos en la versión final y una omnipresente versión instrumental del himno barcelonista que puede acabar sacando de quicio al culé más pintado (no nos atrevemos a imaginar los instintos destructivos que puede suscitar en un apasionado merengue). Dentro de poco, los barcelonistas tendrán una razón de peso más para jugar a su PlayStation.





Esperemos que saquen un periférico especial con forma de libreta de Van Gaal.







TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASINS

CÓMO SER NINJA Y NO MORIR EN EL INTENTO







¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: ACQUIRE
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: ANTES DE FIN DE AÑO

Aunque todos los rumores indicaban que la segunda parte del magnífico *Tenchu: Stealth Assasins* acabaría viendo la luz en PlayStation 2, finalmente Activision ha decidido dar un voto de confianza a nuestra gris y antes del fin del verano los japoneses podrán disfrutar del retorno de los sigilosos y mortíferos Rikamaru y Ayane, de profesión, sus asesinatos. La pareja de ninjas con más hectolitros de sangre derramados a sus espaldas contarán en esta ocasión con un nuevo y misterioso acompañante de quien no se sabe todavía ni su nombre (otra cosa no, pero enigmático sí que es el hombre). Lo que sí que se ha desvelado es que esta precuela estará situada cuatro años antes del primer juego, y la misión de los tres ninjas será encontrar la espada sagrada que unos malhechores robaron a su maestro Lord Gohda. A lo largo de 32 niveles en los que manejaremos alternativamente a cada uno de los protagonistas deberemos cumplir una gran variedad de encargos y tareas: desde las clásicas infiltraciones en la guarida enemiga hasta efectuar misiones de vigilancia, seguir rastros o colocar trampas. El juego promete un aspecto gráfico más sólido y detallado que en la primera parte (famosa por su escandaloso nivel de *clipping*), mayores dosis aún de realismo (deberemos borrar nuestras huellas y podremos registrar cadáveres sin remilgos) y un arsenal más variado que incluirá cerbatanas, polvos cegadores y flechas explosivas. Esperemos que esta nueva entrega de acción, tensión y emboscadas con espíritu ninja llegue algún día, aunque sea con sigilo, a nuestro país.





"No sé, Patxi, pero me parece que tu barbero apura demasiado".





TONY HAWK'S PRO SKATER 2

VUELVE EL REY DE LOS TRUCOS

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: FINALES DE AÑO

Preparad vuestros monopatines, coderas, rodilleras, mercromina, tiritas y demás atuendo de skater porque el gran Tony Hawk va a volver a visitar PlayStation en la segunda parte del juego ideal para saltimbanquis urbanos sobre ruedas. Y, aunque esta secuela aún está en una fase de desarrollo no muy avanzada, todo parece indicar que *Tony Hawk's Pro Skater 2* va a superar de largo a su excelente antecesor. Para empezar este título presentará más pistas sobre las que saltar como locos, más skaters profesionales que poder controlar, más grinds, lips y ollies que "truquear" y un motor 3D aún más suave que el de la primera parte. Pero además se incluirán algunas novedades muy atractivas, entre las que destacan un completo editor de pistas que nos permitirá crear entornos llenos de obstáculos a nuestra medida, así como la posibilidad de diseñar la indumentaria de los skaters del juego cual Vittorio y Luchino de pacotilla o incluso crear de la nada nuestro propio héroe del monopatín. Por si esto fuera poco, imaginaos lo que puede ser disputar un torneo con jurado incluido entre ocho colegas vía multitap o tener la ocasión de ir descubriendo múltiples zonas secretas y minijuegos mientras disputamos el modo temporada con viajes turísticos a Marsella o Río de Janeiro. Sin duda, este título se perfila como un auténtico festín para los fans del monopatín que seguro que enganchará incluso a los que el skate les suene a filete a la parrilla poco hecho.





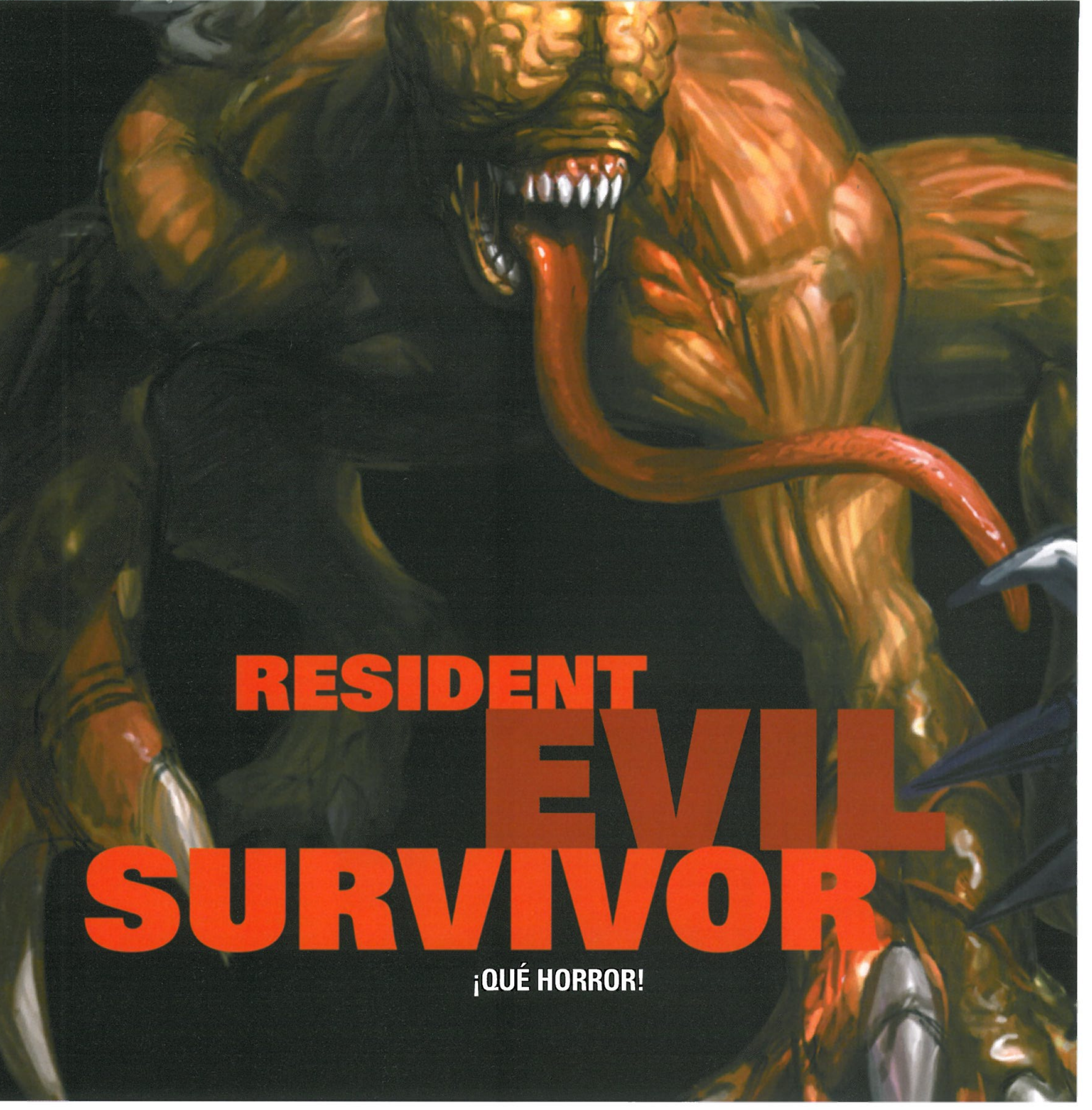












RESIDENT EVIL SURVIVOR

¡QUÉ HORROR!

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

Resident Evil: Survivor parte de una idea excelente que no es otra que juntar el género de disparo con pistolas de luz con el terrorífico mundo de *Resident Evil*. Sobre el papel la cosa prometía lo suyo pero al igual que otras mezclas explosivas que se han dado en la cultura contemporánea como *Goles Son Amores* (fútbol + coplas de Manolo Escobar) o *Las Noches de Tal y Tal* (magazine con actuaciones musicales + parrafadas de Gil y Gil), el resultado final no ha estado a la altura de las expectativas.

Cuando uno enciende la consola y en vez de encontrarse la majestuosa intro habitual se topa de narices con una sosísima secuencia introductoria cuyos rupestres gráficos podrían estar generados perfectamente en tiempo real por la PlayStation yendo a medio gas, un escalofrío (y no precisamente de terror) recorre la espina dorsal. Luego, cuando uno ve que puede moverse libremente mediante los botones de la pistola por unos escenarios poligonales más o menos decentes surge un halo de esperanza... Que se desvanece justo cuando nos topamos con el primer zombi.



Y es que el gran talón de Aquiles de *Resident Evil: Survivor* es la poca emoción y tensión que se respira a lo largo del juego. ¿La explicación? Muy fácil, en los otros *RE* el peligro constante que corría el jugador se debía principalmente a dos motivos: a) Los ángulos de cámara fijos no dejaban ver, en muchas ocasiones, a monstruos que estaban peligrosamente cerca. b) Los zombis y cía acostumbraban en masa, siendo difícil eliminar a todos a tiempo. Pues bien, gracias a la perspectiva subjetiva de esta entrega ahora los monstruos son detectados por el jugador a siete leguas y, como los zombis son más lentos que una partida de ajedrez en la estación orbital MIR, basta con mantener la distancia para estar siempre a salvo. Además, como todo el entorno es tridimensional, el programa se ralentiza a la que aparecen más de tres bichos en pantalla, por lo que los ataques en masa se han convertido en ataques de camarilla.

Aunque el caso de los muertos vivientes es el más descarado, tampoco se puede decir que el comportamiento de perros mutantes, chupadores, hunters, tyrants, arañas y demás fauna se haya optimizado demasiado. En la mayoría de casos basta con alejarse y disparar para hacerles morder el polvo sin mayores problemas.

Tal como nos temíamos la versión Pal del juego no ha mejorado demasiado ni a nivel jugable, ni tampoco en lo que respecta al apartado gráfico que, tras ver cosas como *Quake II* o *Vagrant Story*, se nos antoja bastante mediocre. En la traslación al formato europeo el















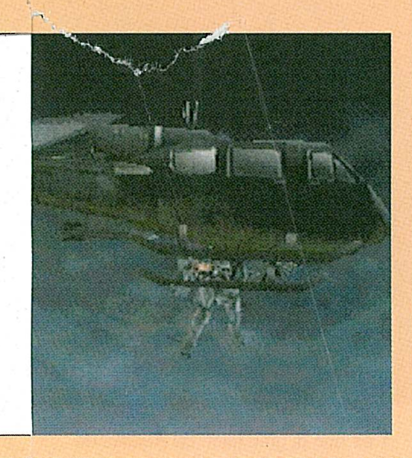




OBVIAMENTE RESIDENT

No nos gusta desvelar los secretos que encierran los juegos, pero teniendo en cuenta el "sorprendente" guión de este *R.E: Survivor*, os transcribimos una conversación de dos redactores de Planet sobre el final del mismo:

-Redactor A: Ayer llegué al final de *Resident Evil: Survivor*
-Redactor B: ¿El desenlace no transcurriría en un laboratorio, verdad?
-Redactor A: ¡Ostras! ¡Pues sí! ¿A qué no adivinas que encontré allí?
-Redactor B: ¿No sería un monstruoso Tyrant con las constantes vitales suspendidas que de pronto cobra vida? Y al final seguro que los protagonistas huyen helicóptero y explota todo talmente como si la antorcha humana trabajara en una gasolinera.
-Redactor A: ¡Eres más visionario que los prismáticos de Rappel!
-Redactor B: ¡Lo que pasa es que algunos tienen menos vergüenza que los concursantes de *Gran Hermano* cuando se duchan!



juego no ha perdido demasiada velocidad pero sí que ha ganado las típicas franjas negras al estilo *cinemascope*.

Por si fuera poco tampoco se ha tenido el detalle de subtitular el juego al castellano por lo que más de uno se perderá de qué va la historia. Claro que si tenemos en cuenta que el argumento es tan rústico que parece escrito por el guionista de los diálogos del perro Pluto, la verdad es que no sabemos si esto es una virtud o un defecto.

UN FUEGO MUY DISCRETO

El control con la pistola, pese a lo que pueda parecer en un principio, es bastante efectivo y permite un desplazamiento bastante fluido por el escenario. Se utilizan los botones A y B para rotar la vista a izquierda y derecha, mientras que si se presiona el gatillo apuntando fuera de la pantalla el personaje avanza. Lástima que cuando se utiliza la pistola para lo que fue inventada (hacer puntería en la pantalla) no se aprovechen sus magníficas posibilidades. A los programadores no se les ha ocurrido otra idea que dar siempre el mismo tratamiento gráfico y efectos a los impactos sobre los monstruos, por lo que la diferencia entre disparar a un pie o a una cabeza

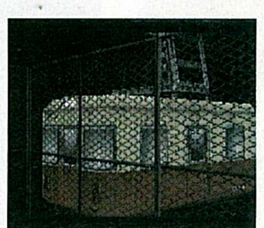


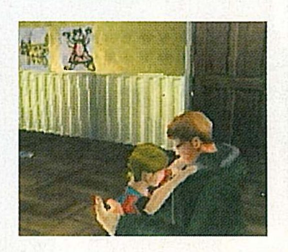












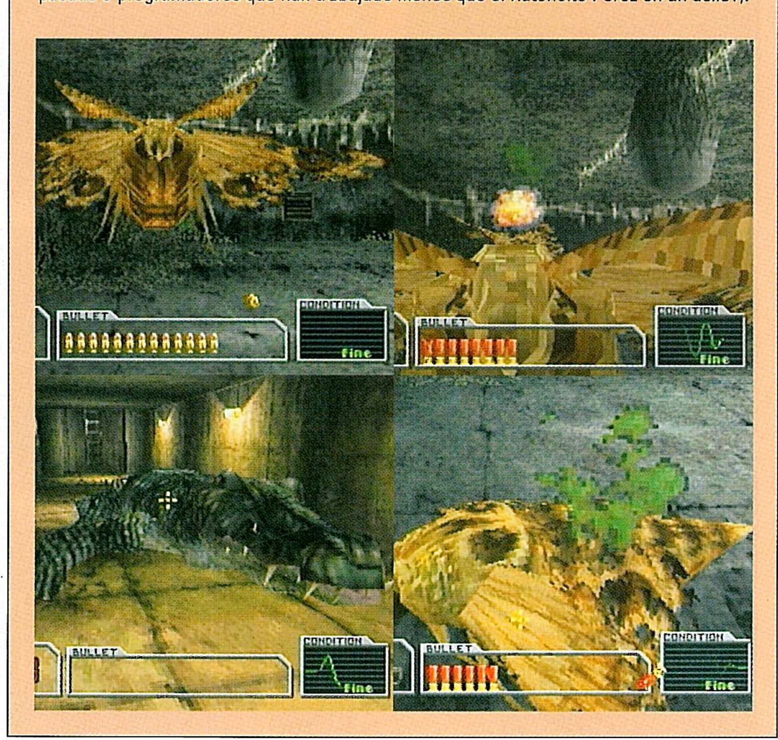


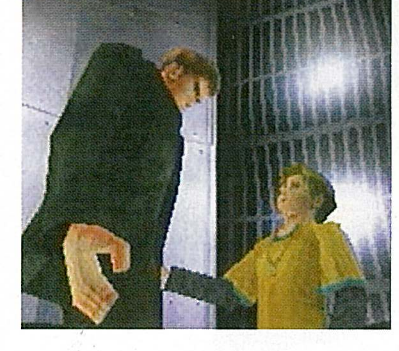




COCODRILOS APOLILLADOS

En una de las rutas de *RE: Survivor* encontrarás a unos enemigos "especiales": una pareja de polillas gigantes y otra de cocodrilos. Las polillas seguramente deben tener un empacho de Raid porque caen a la primera de cambio, pero en cambio los cocodrilos son bastante más duros de pelar que, incluso, el *final boss* del juego. Toda una agradable sorpresa… si no fuera porque a estos bichos ya aparecieron en *Resident Evil 2* exactamente con el mismo aspecto y comportamiento que en *Survivor* (¿un guiño al pasado o programadores que han trabajado menos que el Ratoncito Pérez en un asilo?).





es prácticamente nula. Siempre veremos lo mismo: un charco de píxeles tomateros que empañan la pantalla ¿Para qué demonios esforzarse en apuntar entonces?

La duración tampoco es una de sus grandes virtudes. No es que te lo puedas acabar en una tarde: es que DEBES hacerlo, porque no existen puntos de grabación a media partida.

Ni los sencillos puzzles que quieren dar un toque aventurero, ni los caminos alternativos que puede coger el jugador pueden levantar un juego que es aburrido y mediocre se mire por donde se mire. *Survivor* es un juego apto sólo para los que quieran tener absolutamente TODOS los juegos relacionados con *Resident Evil*.

EN FIN…

ARRIBA
- > PISTOLA + LIBERTAD DE MOVIMIENTOS
- > MOTOR 3D BASTANTE SUAVE
- > ORIGINAL MEZCLA DE GÉNEROS…

ABAJO
- > … PERO LA IDEA PODRÍA DAR MUCHO MÁS DE SÍ
- > MECÁNICA MUY ABURRIDA
- > GUIÓN Y PERSONAJES EXTRA-PLANOS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	0,5

GLOBAL

LA GUÍA SUPERVIVIENTE



1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
DUAL SHOCK
COMPATIBLE GUN-CON
EDITOR: EIDOS
PRECIO: 8.990 PESETAS

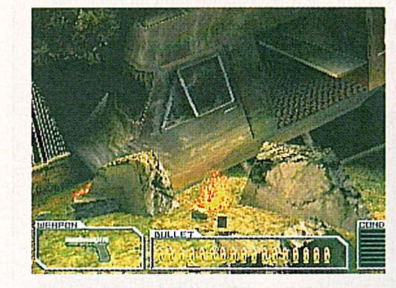
INICIO

Al empezar el juego, no recordarás quién eres ni cómo llegaste aquí. Cruza la puerta y acércate al cadáver: un zombi te sorprenderá. Mata a la criatura y toma la llave oxidada (Rusty Key) que deja caer. Ahora puedes abrir tres puertas distintas, pero sólo puedes elegir una:

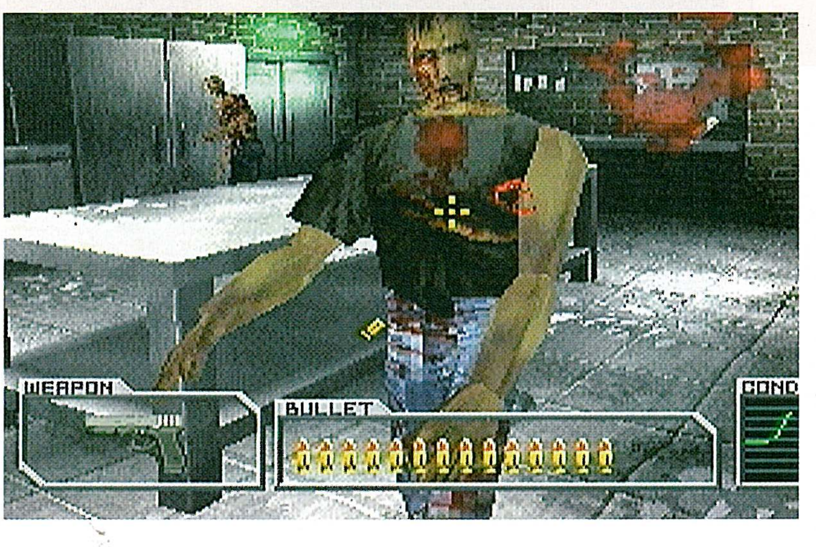
Ruta A: Puerta derecha
Ruta B: Puerta central
Ruta C: Puerta izquierda

RUTA A: LA CAPILLA

Al entrar por primera vez en la capilla mata a los dos zombis y ve por la puerta de la izquierda. Una vez dentro, toma la llave de la capilla (Chapel Key) y ve a examinar el reloj de pie. Toma la cuerda del reloj (Clock Winder) y sal de la sala de vuelta a la capilla principal. Ve a la puerta de enfrente y usa la llave de la capilla para abrirla. Ahora estarás en un nuevo corredor. Entra en la primera sala a la izquierda: una vez dentro, toma el diario del encargado de la iglesia (Church Manager's Diary) que hay en la mesa del rincón. Luego explora el recoveco al fondo de la sala, matando al zombi, y toma la hierba verde. Ahora deja la sala. Recorre el fondo del corredor y usa la cuerda de reloj con el segundo reloj de pie: se abrirá una escalera. Baja, mata de inmediato al arañón y cruza la siguiente puerta. Cárgate a los tres zombis y toma







ARMAS

Puedes conseguir un total de ocho armas distintas. Sin embargo, para hacerte con todas ellas deberás completar el juego un mínimo de tres veces. En esencia, cada vez que completas el juego puedes guardar los datos de las armas en una tarjeta de memoria y cargarlos luego para empezar una nueva partida: llevarás las armas y munición que tuvieras al completar el juego.

Pistola A: Tuya al empezar la partida.
Pistola B: Está en el hospital.
Pistola C: Está en el salón recreativo.
Pistola D: Está en la biblioteca.
Escopeta: Está en la prisión "Paradise".
Pistola lanzagranadas: Está en el aparcamiento del edificio de Umbrella.
Magnum: Está en la fábrica cerca del final del juego.
Lanzacohetes: Debes terminar el juego con una calificación "S".











del escritorio la llave de la parte trasera de la iglesia (Church's Rear Key). Sal de la estancia, vuelve arriba y usa dicha llave en la puerta antes cerrada. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

RUTA B: EL RESTAURANTE

En la cocina del restaurante, mata a los tres zombis y píllate el archivo del gerente del restaurante. Cruza la puerta de la luz verde encima, toma la hierba verde del recoveco y entra por la puerta en la sala frigorífica. Pélate a todos los zombis, toma la llave del gerente, vuelve a la cocina y úsala en la otra puerta. Ahora saldrás al área del comedor. Liquida a todos los zombis y lárgate por la entrada principal. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

RUTA C: EL CINE

Ve recto por el pasillo, matando a los zombis del camino. Toma la hierba verde del mostrador. Observarás que hay dos puertas y unas escaleras. Ahora la puerta de la derecha estará cerrada: ignora de momento la otra puerta de la luz roja encima y ve directo arriba.
Cruza la única puerta de las escaleras, que da a la sala de proyección, y toma del estante el informe sobre la destrucción de Raccoon City. Ahora ve al cuarto trasero y hazte con la película de 35 mm. Úsala con el proyector grande y vete de la sala. Un par de cuervos entrarán haciendo añicos las ventanas, así que mátalos o evítalos y vuelve abajo. Cruza la puerta de la luz roja encima para entrar en el patio de butacas, toma la llave del cine (Theatre Key) de la parte de delante y vete de la sala. Usa esta llave para abrir la puerta antes cerrada. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

RUTA DETERMINADA 1

Mata a los dos perros y responde al teléfono: ¡Escalofriante! Baja por los escalones de piedra y mata a los dos Lamedores del final. Si no dejas de moverte y pones tierra de por medio, no será un gran problema. Toma la llave agrietada (Cracked Key) del banco y asegúrate de tomar también la hierba verde. Ahora sube el siguiente tramo de escalones. Responderás la siguiente llamada telefónica de forma automática y entablarás una conversación. Cuando termine la llamada, deberás elegir entre tres puertas más:

Ruta A: Puerta izquierda
Ruta B: Puerta central
Ruta C: Puerta derecha

RUTA A: EL SALÓN RECREATIVO

Una secuencia de vídeo muestra a los Limpiadores saltando sobre la ciudad para hacer un poco de "limpieza". Mata a los del salón recreativo y cruza luego la siguiente puerta. Otra secuencia intermedia muestra a Andy el vigilante disparándote desde la biblioteca. Toma la llave del salón recreativo (Arcade Key) y deja la sala. Usa esta llave en las puertas dobles cerradas (cerca del póster de Dino Crisis). En la siguiente estancia, mata a los Limpiadores, toma el abridor de bocas de alcantarillas (Manhole Opener) del mostrador y dirígete hacia abajo. Cárgate a los Limpiadores del área del casino y toma el spray de primeros auxilios de la mesa de ruleta. Píllate la pistola C del estante del depósito y usa el abridor de bocas de alcantarilla con la escotilla. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

CÓMO OBTENER UNA CALIFICACIÓN 'S'

Al igual que todos los juegos de *Resident Evil*, al completar éste recibirás una calificación. Varios son los factores que la determinan, incluyendo el tiempo invertido en completar la aventura, lo buena que fuera tu media de aciertos, las ayudas curativas empleadas, las armas obtenidas y el número de enemigos liquidados. Sólo puedes conseguir la octava arma al obtener una calificación "S", así que aquí tienes cómo hacerlo:

- Juega sólo con el nivel de dificultad "Normal".
- Completa la aventura en menos de 1 hora y 30 minutos.
- Consigue un 75% o más de promedio de aciertos.
- No uses ningún spray de primeros auxilios.
- No uses ninguna continuación.
- Mata TODOS los monstruos que te encuentres.
- Obtén TODOS los archivos (13 en total).
- Obtén TODAS las armas (excepto el lanzacohetes).



RUTA B: LA BIBLIOTECA

La primera vez que entres en la biblioteca te encontrarás a Andy el vigilante, quien, tras una breve conversación, escapará. Ve arriba a la sala que hay en lo más alto. Andy te encerrará, ¡pero no estás solo! Mata al Hunter, toma la pistola D y vete de la sala por donde viniste. Vuelve abajo, mata a los dos perros que entran rompiendo las ventanas y ve por la puerta antes cerrada. Dentro hay dos Lamedores, así que ten cuidado. Toma el archivo de alto secreto de Umbrella y sal por la puerta que hay al fondo de la sala. Mata a los tres zombis y hazte con el abridor de bocas de alcantarilla. Ahora sal por la puerta del fondo que da al patio trasero. Cárgate a los tres perros y usa el abridor de bocas de alcantarilla con la tapa. Cuando salgas a las cloacas, todo estará muy oscuro. Ve hacia la luz roja y activarás de forma automática el interruptor de la luz. La sala se llenará de cucarachas, así que sal por la puerta del fondo lo antes posible. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.





RUTA C: EL HOSPITAL

Al salir en el hospital, cruza por la única puerta disponible y ve por la primera puerta a la derecha. Mata a los zombis, toma la hierba azul y activa el interruptor para encender el escáner computerizado. Hazte con la llave de la sala de medicinas que hay en la máquina de escanear y









abandona la sala. Usa la llave para abrir la siguiente puerta. Liquida a los zombis, toma la hierba verde y pasa por la siguiente puerta. Hay más zombis a los que matar antes de agenciarte la gráfica del paciente (Patient's Chart). Sal por la siguiente puerta y sube las escaleras. La primera puerta a la derecha contiene un spray de primeros auxilios; la primera a la izquierda alberga la pistola B y los controles de corriente del ascensor (¡no olvides activarlos!). La segunda puerta a la derecha contiene una hierba verde; la tercera a la derecha encierra una hierba roja. Ahora cruza la puerta al final del pasillo de la luz roja encima, toma el abridor de alcantarillas, deja la sala y ve al ascensor. Antes de llegar allí, no obstante, un Tyrant entrará a lo bruto por el techo, y deberás cargártelo antes de poder subir al ascensor. Ten cuidado al salir abajo, porque al abrirse las puertas te esperan dos arañas y un zombi. Corre a cruzar la siguiente puerta y usa el abridor de alcantarillas con la boca. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

RUTA DETERMINADA 2

Una vez en el área principal de las cloacas, no importa cómo llegaras, dirígete a la puerta del fondo con un ojo pintado encima. Una vez dentro, hazte con el diario de Andy. Cuando lo tengas, mirarás de forma automática las fotos de la pared, reconociéndote a ti mismo como Vincent. En este momento, Lott entra en la estancia y, temiendo por su vida, se va de nuevo como el rayo. Cruza la otra puerta y ten cuidado con el Lamedor. Sal por la escalera y sé bienvenido a Paradise, la prisión de la isla, ¡de nombre muy apropiado! Entra en la oficina, mata a los zombis y pasa por la otra puerta. Toma el diario del jefe de prisión y la llave de la celda (Prison Cell Key). Vuelve afuera por la oficina y usa la llave de la celda para acceder al área principal de la prisión. Píllate la cuerda (Rope) de la mesa. Ahora entra en la sala de la izquierda y en el área de celdas al otro lado de la estancia. Toma el diario del joven (Young Man's Diary) de la celda del final. Cruza la puerta del fondo y luego la siguiente a la derecha para llegar a la sala de las duchas. Mata al enjambre de zombis, toma la escopeta y luego vuelve afuera y ve por la siguiente puerta. Ahora estarás en el patio de la prisión. Liquida a cuanto enemigo te encuentres y toma la hierba roja. Ahora debes hacer otra elección:

Ruta A: Bajar las escaleras de la prisión
Ruta B: Subir por la escalera del patio de la prisión

RUTA A: LAS CLOACAS

En la prisión, baja las escaleras (mira el mapa para localizarlas). Cárgate al grupo de zombis que salen de las celdas y toma la hierba verde junto a la puerta. Cruza las puertas dobles para salir a una sala poblada por grandes polillas. Mátalas y ve al respiradero de la pared del fondo. Usa la cuerda con él y desciende a las cloacas de la prisión. Al salir, elimina a todos los zombis y sube por la escalera de la pared del fondo. Ve por el conducto del aire y baja por la siguiente escalera. Liquida a los zombis o los Lamedores y cruza la siguiente puerta. Ahora te hallarás al otro lado del área por donde entraste al principio. Despacha a los Hunters y sal por la puerta del fondo. Toma la hierba roja y baja por la siguiente puerta. La puerta se cerrará detrás de ti y deberás exterminar a dos cocodrilos descomunales: equípate con tu arma más potente y al tajo. Cuando los hayas destruido a ambos, ve por la escalera de la otra pared. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

RUTA B: LA TORRE DE VIGÍA

Sube por la escalera que va a la torre de vigía de la prisión y usa la cuerda con el gancho de metal. Sales a un callejón estrecho con un Tyrant que se acerca a ti. Usa la distancia entre ambos para pelarlo y luego deberás tomar otra decisión:

Sub-ruta A: Subir los escalones a la derecha
Sub-ruta B: Cruzar la puerta a la izquierda

SUB-RUTA A: EL ALMACÉN

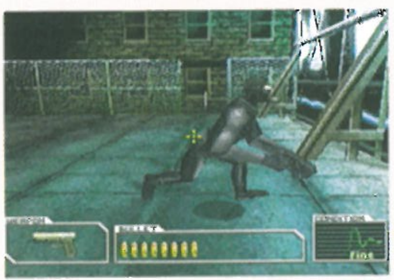
Púlete a los numerosos Limpiadores, toma la hierba verde y baja por la escalera. En este siguiente callejón encontrarás algunos cartuchos de llamas y una puerta: entra por ella en un almacén. Mata a todos los soldados, píllate las balas de escopeta y sal por la puerta del fondo. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.

SUB-RUTA B: EL NIGHTCLUB

Sales al despacho del nightclub. Mata o esquiva al Tyrant y ve por la siguiente puerta al área principal de la pista de baile. Toma la hierba verde del bar y sube por la pequeña escalera al área reservada. Hazte con la llave del hall del club, pero ojo porque un Tyrant te sorprenderá. Mátalo o huye, pero ten cuidado con el segundo Tyrant, ¡al que le mola verter sangre en la pista de baile! Usa la llave del hall del club en el panel junto a la entrada principal y sal de ahí a toda leche. Ahora te reincorporarás a la ruta determinada.









RUTA DETERMINADA 3

Sales delante del edificio de Umbrella. Entra y prepárate a vértelas con dos Cazadores o un Lamedor. Cruza la siguiente puerta, mata a los zombis, toma la hierba verde y ve en el ascensor al piso 13. Al salir, pela a los dos Lamedores y cruza la siguiente puerta que te encuentras: ahora entrará una secuencia de vídeo. Toma el diario de Vincent y acércate luego al terminal de ordenador. Justo al llegar ahí, ¡un Tyrant atravesará la pared de monitores! Escóndete tras el escritorio y dispárale desde lejos. Ahora toma la llave-tarjeta azul y vete de la sala. Usa la tarjeta-llave en el panel junto a la otra puerta y entra. Despacha a todos los zombis o Lamedores y ve por la siguiente puerta: otra secuencia de vídeo tendrá lugar. Píllate la grabadora (Taping Record) de Vincent y cruza la siguiente puerta. Toma la hierba roja y ve al ascensor. Mientras







aguardas a que llegue, deberás habértelas con otro Tyrant. Mátalo y toma el ascensor. Usa la tarjeta-llave en el panel para no disparar el dispositivo de seguridad (¡lo cual atraería a un par de Lamedores!). Ahora baja por las escaleras al aparcamiento. Da el pasaporte a tres perros y agénciate la pistola lanzagranadas del capó del coche. Luego cruza la puerta que hay cuesta arriba. Contempla la secuencia intermedia y saldrás al río poco hondo. Pasa por la puerta, mata al Hunter del puente y sigue a través de la siguiente puerta. Evita a las dos arañas gigantes y escapa subiendo por la escalera. Ahora estarás en casa de Lilly. Toma las hierbas verde y azul que hay a un lado de la casa y cruza la puerta principal. Entra en el dormitorio y mira el guardarropa: dentro encontrarás a Lilly. Toma el diario de Lott y abandona la habitación. Entra en el dormitorio principal, cárgate al zombi, píllate la hierba roja y sal de lo que es la casa. Cruza la puerta recién abierta, extermina las hordas zombis sube los escalones de piedra. Mata a los dos perros y al Cazador que sale de la estancia y entra. Toma la hierba verde y pasa por la otra puerta. Acércate al panel de control (el del manubrio) y da la corriente. Dos Lamedores atravesarán la ventana, así que liquídalos o bien corre directo a la puerta. Ahora una secuencia de vídeo muestra cómo llega el teleférico: súbete. Despacha al Hunter al bajarte y cruza la puerta. Mata al Tyrant y a dos perros y cruza luego la siguiente puerta. Ahora estarás frente a tres nuevas puertas que cruzar:

Ruta A: Puerta cercana
Ruta B: Puerta intermedia
Ruta C: Puerta lejana

RUTA A: EL CAMINO DEL ACANTILADO

Éste es seguramente la ruta más difícil, ya que deberás trepar por un camino montañoso muy angosto. Los Tyrants te atacarán de forma implacable, y es como si hubiera uno en cada esquina. El mejor plan es evitarlos, ya que no sueltan ninguna golosina para ti. Cruza la puerta de arriba del todo y te reincorporarás a la ruta determinada.





RUTA B: EL POZO DE LA MINA

En este camino bajas por el pozo de una antigua mina. La primera sección está poblada por dos Lamedores, pero se los puede esquivar con facilidad si corres a por la siguiente salida. Tras una corta pasarela, saldrás a una sala de calderas. Toma los cartuchos de ácido y sal por la siguiente puerta. La salida está a la vista, pero tres Hunters te sorprenderán cuando te dirijas allí. En la siguiente sala, mata a los zombis, toma la hierba verde y sube los escalones para salir. Ahora te reincorporarás a la ruta fija.

RUTA C: EL CAMINO DE LA ARBOLEDA

En esencia, ahora todas los caminos conducen a la fábrica de Umbrella, pero la puerta que has elegido determina qué te encuentras en el camino hacia allí. Al pasar por esta puerta, te las ves con una larga retahíla de Limpiadores. Sólo hacen falta dos tiros para matarlos, así que quizá sea ésta la ruta más fácil. Tú ve corriendo por el camino de la arboleda, matando a cada Limpiador en cuanto aparezca. La única parte complicada se da al llegar a un puente y te enfrentas a unas sondas láser. Esquívalas y sigue adelante hacia la puerta del final. Ahora te reincorporarás a la ruta fija.

RUTA DETERMINADA 4

Liquida a los dos Hunters y cruza la siguiente puerta. Mata o esquiva a los tres perros del patio y pasa luego por la segunda gran puerta. Cárgate a los Cazadores y toma la hierba verde que hay allí por al lado del edificio; luego cruza la puerta al otro lado. Toma los cartuchos de granadas y cruza el portillo abierto. Tal vez aquí haya dos Tyrants a los que matar, pero no te molestes, que no te dan nada por ello. Esquívalos sin más y cuélate en la siguiente sala. Échale el guante a la Magnum y tira de la palanca de la corriente. Ahora corre a toda prisa al ascensor que viene y baja. Mata o elude a los zombis y entra en la sala hacia la derecha. Cruza la primera puerta a la izquierda, píllate los cartuchos de ácido y ve por la siguiente puerta. Mata al Lamedor y toma el diario del trabajador de la fábrica (Factory Worker's Diary) y el disco de activación. Ahora abandona el área, pero ten cuidado con otro Lamedor. Las plantas que había en la sala anterior se han liberado, así que ¡al loro también con ellas! Cuando salgas de la sala, tuerce a la derecha y vuelve afuera por donde viniste. Ahora estarás en la sala principal a la que llegaste al principio en el ascensor. Cruza la otra puerta y usa el disco de activación en el ordenador al fondo de la pasarela. Mata a los zombis y entra en la sala de la que salieron. Recoge los cartuchos de ácido y deja el área. Vuelve por la otra puerta de la sala del ascensor y activa el panel azul de la pared. Cárgate las plantas que aparecen de detrás de las persianas y recoge la identificación (ID Card) del cadáver. Úsala para desbloquear la otra puerta de esta zona y crúzala. Mata a las dos plantas y activa el panel azul de la pared. Toma la hierba azul y los cartuchos de llamas y ve por la siguiente puerta. Mata al Tyrant y la puerta de más allá se abrirá: entra y ayuda a Lott a liquidar al Hunter. Acto seguido vendrá una escena intermedia en la que descubres que no eres Vincent. Cruza la puerta pequeña y recorre el pasillo hacia la siguiente. Una vez en la sala de control, mata a los zombis y activa el panel de control. Abandona la sala y activa el interruptor azul de la pared para abrir la persiana. Elimina las dos plantas y ve hacia la siguiente puerta. Toma el manual de "Cómo extraer el material" y la llave maestra (Master Key) y deja la estancia. Ahora estarás ante Andy, Vincent o el Limpiador Jefe, según la forma como hayas completado los hechos ocurridos hasta ahora. Pero antes de que te puedan hacer daño, el prototipo de Tyrant los asesinará brutalmente. La mala noticia, eso sí, es que tú tendrás que matarlo a él para poder avanzar. Recomendamos usar la pistola lanzagranadas. Cuando te hayas deshecho de la criatura, regresa a la sala de control y usa la llave maestra en la puerta del fondo. Ve a todo correr a la puerta del final del nuevo corredor y cruza la siguiente para reunirte con Lott y Lilly. Tuerce a la derecha y activa el panel de control a fin de abrir el túnel para el tren de escape. Una vez activado, vigila con un aluvión de Limpiadores que bajan sobre ti. Hay varios a los que disparar en el suelo y unos cuantos tirando desde el puente. Cuando acabes, sube al tren. A salir, sigue a los chavales al ascensor de escape.

LA BATALLA FINAL

Entrará una secuencia de vídeo mostrando a los chicos bregando por llegar al helicóptero de escape. Sin embargo, antes de poder subir os acometerá el prototipo de Tyrant. Prepara tu arma más potente y descárgala sobre él. Muévete sin cesar para evitar sus zarpazos y al final parará y mutará en una bestia aún más espeluznante.

Ve moviéndote y disparando a ese mal bicho cuando se abalance contra ti. Si te pilla, dispárale a la cabeza para que te suelte. Hacen faltan tiros por un tubo, pero tarde o temprano se desplomará... aparentemente muerto. Ahora acomódate y contempla la secuencia final.







¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO: ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10! Y, DE REGALO, ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

***AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.**

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

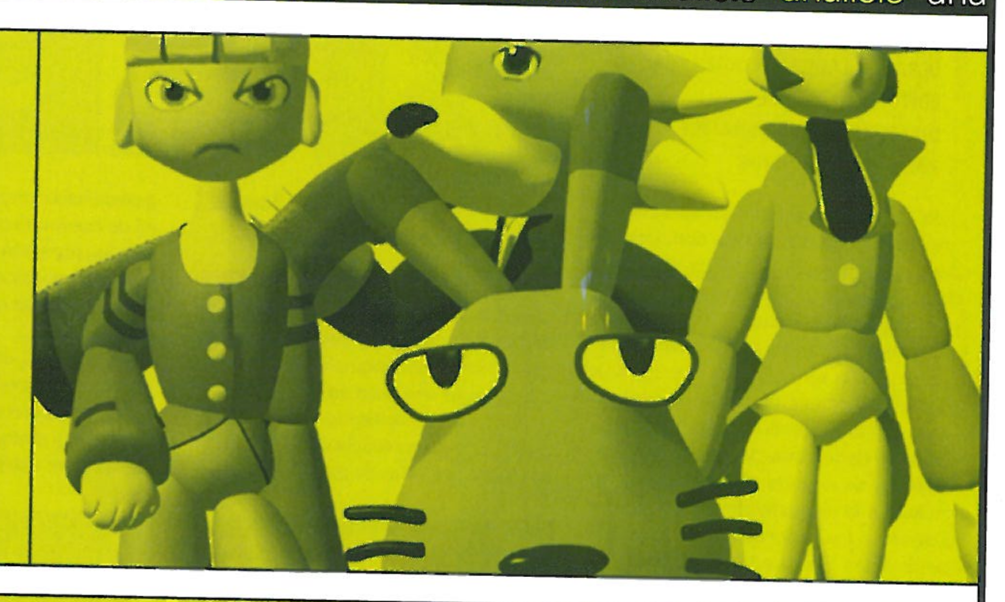
Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

En órbita

isis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Aunque las motos tienen poco valor representativo en el catálogo PlayStation (bonita forma de decir que hay menos juegos que pastillas de naftalina en el armario de Spiderman), este mes contamos con dos divertidas excepciones a la regla: *Radikal Bikers* y *Road Rash Jailbreak*. Lo que no es una excepción es la visita periódica de un nuevo *Street Fighter*: *SF EX 2 +*. Y como genial aderezo una nueva muestra de la maestría nipona en el arte del absurdo: *Rescue Shot*.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL

JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO DIRECTO

GENIAL	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
POTENTE	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
PASABLE	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
CUTRILLO	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el ´único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
FIASCO	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

RADIKAL BIKERS

TELE-PLAYZZA, ¿DÍGAME?

GÉNERO: ARCADE
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: BIT MANAGERS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

Los japoneses cuentan en su catálogo de juegos con extrañezas como simuladores de trenes, de pesca, de directores teatrales o simuladores de creación de chicas digitales. Siguiendo esta línea de títulos electrónico-folklóricos, por fin en Europa, y gracias a un equipo de desarrollo español, contamos con la representación de una de las actividades más arraigadas y tradicionales de nuestra cultura superando incluso a la degustación de cuajada Danone o las procesiones de coches de Semana Santa en la operación retorno: el reparto de pizzas a domicilio. Si la versión para recreativa de *Radikal Bikers* ya era divertida y terriblemente adictiva (cosa de la que pueden dar fe muchísimos monederos vacíos, que acababan literalmente tiritando después de una sesión arcade), imaginaos lo que puede ofrecer una conversión para PlayStation mejorada y ampliada.

CON TODOS LOS INGREDIENTES

El desarrollo continúa siendo el mismo que el de la máquina arcade: a bordo de un cochambroso ciclomotor tendremos que entregar una pizza en un tiempo determinado, compitiendo contra un oponente de la competencia por las calles de ciudades atestadas de tráfico. Si conseguimos hacer un poco más feliz el colesterol de nuestro destinatario (entregando a tiempo), pasamos al siguiente circuito, Pero si se nos acaba el tiempo o el contrario llega antes que nosotros… *see you later*, Lucas.

Para cumplir con nuestro objetivo deberemos hacer gala de nuestras aptitudes más incívicas y garrulas a los mandos de una moto, ya que las ciudades, literalmente, están vivas, repletas de detalles y ciudadanos con ganas de que acabemos con el tubo de escape incrustado en el píloro. En nuestro recorrido encontraremos desde zombis hasta *bobbies* londinenses, pasando por parisinos con camiseta de rayas incorporada, basureros, perros aplastables y demás fauna cosmopolita. Pero lo más desagradable de todo es, obviamente, la ingente cantidad de vehículos con los que tendremos que compartir carretera y algún que otro accidente.

Además de los tres niveles que podíamos recorrer en la recreativa, el equipo de desarrollo Bit Managers han creado especialmente para esta versión cuatro ciudades nuevas (Venecia, París, Londres y Nueva York), incluidas en el frenético modo Radikal. Por supuesto, cada uno de ellos cuenta con sus correspondientes atajos (ya sea entre catacumbas o en estrechos callejones) sin los cuales es prácticamente imposible ganar a la máquina. Y es que *Radikal Bikers* no es un juego precisamente fácil, pudiendo provocar reacciones que van desde la adicción más furibunda ("cinco minutos más y ya voy a cenar, mamá") hasta la patada a la consola y posterior quema del CD. Aún así, una magnífica conversión de la máquina original, imprescindible para los fanáticos de la misma.







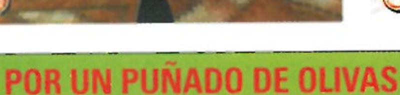
No es lo mismo un arcade en el que das pizzas, que una pizza que da arcadas.







Aquí teneis una entrega de pizza picante. Lo decimos más que nada por los pantalones de la motorista.



POR UN PUÑADO DE OLIVAS

En el modo Radikal tendremos la oportunidad de ir consiguiendo mejores motos en función del dinero que consigamos ganar. Para ello no sólo tendremos que preocuparnos de entregar a tiempo, si no de recibir los mínimos golpes posibles (no es cuestión de entregar una pizza con la consistencia de la plastilina) y sobre todo recoger por las ciudades unos ingredientes tamaño portaaviones que nos encargarán antes de iniciar cada recorrido.





EN FIN…

ARRIBA
> FRENÉTICO Y RÁPIDO COMO POCOS
> CIUDADES PLAGADAS DE DETALLES
> TERRIBLEMENTE ADICTIVO…

ABAJO
> … O TERRIBLEMENTE FRUSTRANTE
> MODO DOS JUGADORES JUSTITO
> SI NO TE GUSTÓ LA RECREATIVA…

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	4,5

GLOBAL







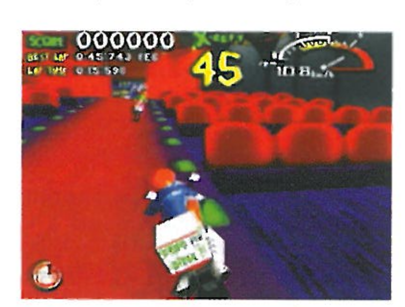
INBITACIÓN A PLANET

Bit Managers, el equipo barcelonés de desarrollo de *Radikal Bikers*, invitó a nuestra redacción a visitar sus oficinas para ver en directo los entresijos de su adaptación para Play de la famosa recreativa de Gaelco. Por una vez PlanetStation ha podido hablar con unos desarrolladores sin tener que utilizar inglés de la escuela "Guol Estrís Institiut", cosa que es digna de celebración, e incluso nos invitaron a hablar con ellos siempre que lo necesitemos (¡después de conocernos! ¡eso sí que es extraordinario!).

Los "mánagers del bit" espolearon nuestro orgullo patrio enseñándonos las enormes vicisitudes que han tenido que sortear con tesón y paciencia para hacer caber en los limitadísimos dos megas de V-Ram todas la virtudes arcade que han hecho grande en los salones recreativos a la máquina del repartidor de pizzas.









Mantener la trepidante velocidad del juego en unos circuitos que llegan a tener entre 100 y 150 objetos móviles no es nada fácil, y diseñar 40 recorridos, la mayoría de los cuáles no aparecían en la recreativa, aún lo es menos. Bit Managers lo han conseguido gracias a su más que notable dominio del restringido hardware de la PlayStation que ya demostraron con *Speed Up* un excelente juego de conducción que finalmente sólo se distribuyó en Japón y que hoy en día, pese a tener dos años, deja en evidencia a gran parte de los simuladores del mercado.

Aquí tenéis un pequeño extracto de las preguntas que planteamos a Isidro Gilabert, director de Bit Managers.

—PlanetStation: ¿Cuál es vuestra relación con Gaelco, la empresa que creó originalmente *Radikal Bikers*?
—Isidro Gilabert: Gaelco nos compró hace un par de años porque le gustaba la manera que teníamos de trabajar. De todas maneras seguimos trabajando también para editores como Infogrames o Acclaim.

—P.S: ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en el juego?
—I.G: Más o menos un año y medio.

—P.S: ¿Qué ha sido lo más difícil?
—I.G: Meter todo lo que queríamos para el juego en una memoria RAM tan limitada y ajustar la densa circulación para que el título fuera jugable. Tampoco ha sido fácil hacer un producto que complaciera a la vez a Gaelco, a Infogrames y a Sony.

—P.S: ¿Volveréis a programar para PlayStation?
—I.G: Lo vemos difícil porque se necesita mucho tiempo para desarrollar un juego y esta plataforma está a punto de ser relevada por otras de nueva generación.

—P.S: ¿Y para Play 2?
—I.G: Estamos hablando con Sony, pero también hay que decir que estamos considerando otras posibilidades. Para desarrollar un juego en 128 bits se necesita un equipo de desarrollo muy grande para aprovechar las posibilidades del soporte al máximo y eso hay que tenerlo en cuenta.

—P.S: ¿Crees que es posible que se vuelva a vivir una nueva eclosión de juegos de origen español tal y como ocurrió en la época de los ordenadores de 8 bits?
—I.G: En España hay muy buenos desarrolladores, lo que pasa es que en su momento los equipos de programación no se convirtieron en editores de juegos tal como ha sucedido en otros países con compañías como Infogrames o Ocean. Es por ello que es muy difícil sacar desde aquí un producto al mercado, aunque sí que es posible sacar productos desarrollados aquí a través de un *publisher* internacional.

El equipo de programación en su háBITat natural.





Como se nota que lleva una pizza con muchos "tropezones".



RESCUE SHOT

TIRO AL PERRO

¡RECOMENDADO!

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS







Este es el enemigo final más "patoso" de todo el juego.

Namco se resiste a que los ¿afortunados? poseedores de una GunCon acaben vendiéndola a peso o utilizándola como elemento decorativo vanguardista en el salón, y han decidido desarrollar un innovador shoot'em-up para pistola. Aunque en esta ocasión, el protagonista no es ni un delicado guaperas ni uno de esos superhéroes que después de haber sido mordido por una croqueta radioactiva puede realizar proezas sobrehumanas como esquivar las balas o aguantar el pis indefinidamente. A pesar de no controlarlo directamente, el personaje principal de *Rescue Shot* es Bo, un perro bípedo cabezón con el coeficiente intelectual de una docena de huevos pero que rebosa tanta simpatía, cordialidad y buen rollo que uno siente unas ganas irresistibles de pegarle un tiro. Y eso es precisamente lo que deberemos hacer.





¡BO, QUÉ PAACHAA!

El planteamiento jugable de *Rescue Shot* es uno de los más originales que hemos visto en los últimos tiempos. Nuestro objetivo principal no es matar cualquier conjunto de polígonos en forma de enemigo con mala baba que pase por la pantalla, ni desarticular una banda de malosos cuya única función en la vida es dejarse tirotear y decir 'Ja, ja, ja. ¡Agh!' antes de palmarla. En *Rescue Shot* ejerceremos de ángel de la guarda de Bo, de una manera remotamente parecida a lo que hacíamos con los *Lemmings* pero a punta de pistola.





ALGO MÁS QUE DISPAROS

Como no sólo de tiros vive el PlayStationero, los desarrolladores se las han apañado para incluir en *Rescue Shot* una serie de fases en las que puntería, plataformas o conducción van de la mano. De esta manera, podremos encontrarnos encima de un coche persiguiendo a una versión caricaturesca de Bonnie&Clyde por las calles de una extraña ciudad, conduciendo una vagoneta, o afinando nuestra destreza con el gatillo para hacer saltar a Bo de una plataforma a otra en el momento exacto.












Si no despabilas con el gatillo, el protagonista cobrará "en metálico".




Una imagen de Bo durante la *madrugá* sevillana de la pasada Semana Santa.

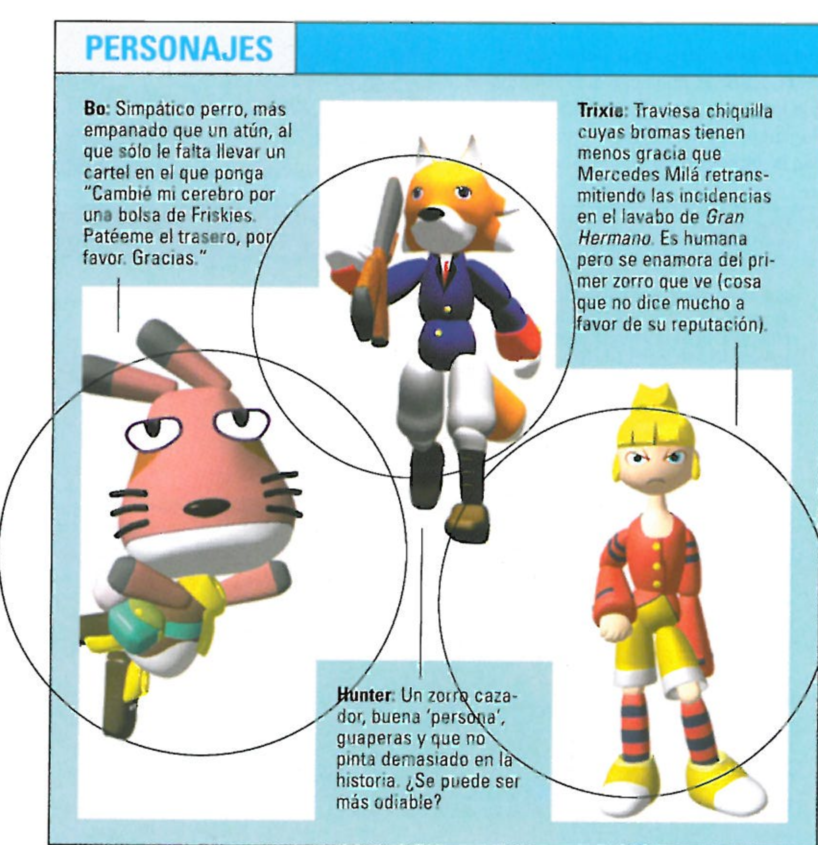
Para que os hagáis una idea, lo mejor es introduciros en la disparatada historia del juego. Tras sufrir una trastada por parte de los Hermanos Abusones, Bo cae por un precipicio. Al llegar abajo (después de rematar de cabeza todos los peñascos que encontró en su caída) descubre dos cosas: que ha perdido la memoria y que ha de protagonizar un juego de pistola (igual que el protagonista de *Resident Evil: Survivor*, pero dejando el resto de chapuzas aparte). A partir de aquí, Bo se embarcará en una odisea en busca de los cristales de sueño que le ayudarán a recuperar su personalidad, pasando por unos extraños y coloristas mundos repletos de murciélagos, águilas ninja, hampones narigudos y máquinas de limpieza asesinas. Ahora bien, de lo único que se preocupará el protagonista en su periplo, cual universitario fuera de época de exámenes, será comer y pasear tranquilamente, así como meterse en la mayor cantidad de líos posible, dejando que otro (en este caso nosotros, que para eso hemos pagado) sea el que se encargue del resto.

Dispondremos de disparos infinitos y una limitada cantidad de bellotas explosivas para deshacernos de los enemigos que quieran dañar a Bo y eliminar todos los obstáculos en su camino. Incluso podremos descerrajarle un par de tiros en el pompis para que salte y vaya más rápido, o darle una colleja vía pistola si queremos tirarle al suelo evitando de esta manera vigas elevadas o rocas voladoras.

LO BUENO, SI BREVE...

Las situaciones que iremos encontrando en nuestro periplo son realmente muy variadas, y casi cada una en particular se podría tomar como si fuera un mini-juego de estilo *Point Blank*. Desde ir disparando a topos que salen de sus madrigueras, hasta seguir a un zorro ninja por un laberinto, o controlar una vagoneta desbocada al más puro estilo *Indiana Bo*. El modo a dos jugadores (como los más astutos habrán intuido ya) permite a dos jugadores rifarse los puntos, ítems y bonus que encontrarán en la aventura principal, a la vez que ayudan a superar al protagonista a superar las diversas fases. Ahora bien, visto el mimo y el cuidado con que Namco trata normalmente sus juegos para pistola, nos ha sorprendido que ésta sea la única manera (aparte de utilizar el CD como *frisbee* playero) de que dos personas puedan jugar simultáneamente. Si a esto unimos el hecho que el juego no es demasiado largo (cuatro mundos y a dormir, que se hace tarde) y que no cuenta con más modos de juego, *Rescue Shot* se convierte en una experiencia lúdica amena, variada, colorista... pero más breve que la noche de bodas de una mantis religiosa. Definitivamente, un muy buen juego con el que saciar las ganas de utilizar una pistola (a ver si aprenden los demás) y las ansias de surrealismo nipón en estado puro, pero no durante mucho tiempo.

PERSONAJES



Bo: Simpático perro, más empanado que un atún, al que sólo le falta llevar un cartel en el que ponga "Cambié mi cerebro por una bolsa de Friskies. Patéeme el trasero, por favor. Gracias."

Trixie: Traviesa chiquilla cuyas bromas tienen menos gracia que Mercedes Milá retransmitiendo las incidencias en el lavabo de *Gran Hermano*. Es humana pero se enamora del primer zorro que ve (cosa que no dice mucho a favor de su reputación).

Hunter: Un zorro cazador, buena 'persona', guaperas y que no pinta demasiado en la historia. ¿Se puede ser más odiable?

EN FIN...

ARRIBA
- EL CONCEPTO DE JUEGO
- DESQUICIANTE HISTORIA
- VARIEDAD EN EL DESARROLLO

ABAJO
- ¿MODOS DE JUEGO?
- SE HACE CORTO
- GRÁFICAMENTE MEJORABLE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	4,5

GLOBAL



STREET FIGHTER EX 2 PLUS

MUCHO TÍTULO Y MUCHO JUEGO

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: ARIKA
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS





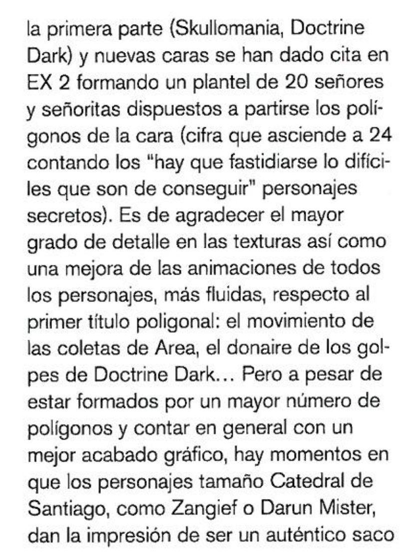


Los científicos rusos han tenido que reducir algo el presupuesto de los trajes de astronauta de la Mir.

Unos meses después de su salida en el mercado japonés, y después de la aparición de la aceptable tercera parte para PlayStation 2, llega a nuestro país el penúltimo título de una saga que, cual una erupción cutánea adolescente, reaparece frecuentemente mejorado y potenciado: *Street Fighter EX 2 Plus*. Como en el primero, Capcom ha dejado en las capaces manos de Arika el desarrollo de este segundo *Street Fighter* poligonal, consiguiendo un beat'em-up que a pesar de no tener demasiadas pretensiones (y sobre todo, muy a pesar de la espeluznante conversión PAL) es, ante todo, muy divertido.

EL *IMPERYU* CONTRATACA

Personajes clásicos (Ryu, Vega, Bison...), luchadores *made in* Arika aparecidos en la primera parte (Skullomania, Doctrine Dark) y nuevas caras se han dado cita en EX 2 formando un plantel de 20 señores y señoritas dispuestos a partirse los polígonos de la cara (cifra que asciende a 24 contando los "hay que fastidiarse lo difíciles que son de conseguir" personajes secretos). Es de agradecer el mayor grado de detalle en las texturas así como una mejora de las animaciones de todos los personajes, más fluidas, respecto al primer título poligonal: el movimiento de las coletas de Area, el donaire de los golpes de Doctrine Dark... Pero a pesar de estar formados por un mayor número de polígonos y contar en general con un mejor acabado gráfico, hay momentos en que los personajes tamaño Catedral de Santiago, como Zangief o Darun Mister, dan la impresión de ser un auténtico saco













MISIÓN: COMBO

Uno de los modos de juego más exasperantes se *SF EX 2 Plus* es el Trial Mode. Para intentar alargar la vida del juego, los desarrolladores han ingeniado una serie de misiones a superar con cada personaje, consistentes básicamente en ir practicando los diferentes golpes de los luchadores. El problema viene a partir de la octava o novena misión, en que el nivel de dificultad sube a Very Machote, con pruebas basadas en la ejecución de combos —en principio— imposibles: 'realiza tal movimiento especial, engárzalo con tal patada y acaba realizando un combo de 60 de daño', todo ello en un tiempo limitado. Unas pruebas que lo mismo te convierten en un consumado maestro del juego como en un saco de estrés y nervios.









"Cuando dije que necesitaba lanzarme a las pantallas para ser popular no pedía estooo..."

de cuadrados con músculos tan vacíos como su cerebro. Pero este punto es compensado por el despliegue gráfico de luces y estallidos a los que nos tiene acostumbrados la saga al lanzar bolas de fuego, realizar llaves espectaculares o acabar los combates con especiales (con momentos memorables como el de los meteoritos cayendo sobre el escenario).

Dejando de lado las insípidas músicas que acompañarán los combates (no esperéis ninguna versión de las melodías originales de *SF 2*) la parte sonora está bastante conseguida, con efectos contundentes como el crujir de huesos, las desbordantes explosiones de los golpes especiales, y los berridos de los púgiles cuando ejecutan sus técnicas más vistosas. Aún así, hay casos espeluznantes como el de los gritos que profiere el bruto de Blanka, que más que un rugido terrorífico como en los viejos tiempos, parecen el ladrido afónico de un caniche al que están depilando con chicle hirviendo.

TRES DIMENSIONES... O CASI

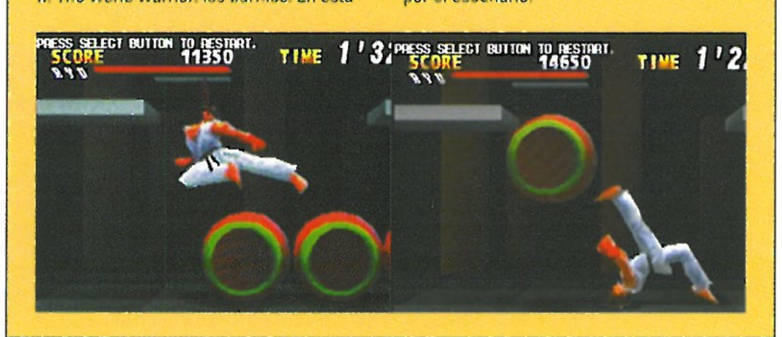
Al igual en el primer *EX*, los polígonos no han aportado ningún cambio en la jugabilidad respecto a los títulos en dos dimensiones. Hay mayor sensación de profundidad (sólo sensación), los combates son más espectaculares, hay algunos cambios de cámara... Pero en lo que al fin y al cabo cuenta (vapulear al contrario hasta que su barra de energía diga "Basta"), este beat'em-up no difiere demasiado de la forma de resolver los combates de –sobre todo– la serie Alpha: el *timing*, la sincronización en los golpes para realizar un combo que luzca y dé esplendor es más o menos el mismo, no hay *sidestep* o paso lateral para esquivar como en *Tekken* y los escenarios (la mayoría, horrorosos) tienen la misma profundidad que una tesis sobre ingeniería termonuclear a cargo de Yola Berrocal. Además de la posibilidad de realizar espectaculares golpes especiales si conseguimos llenar una barra de potencia, *EX 2* incorpora una interesante novedad: los 'Excel moves'. Una vez ejecutados nuestro personaje acelerará su movimiento, momento en el que podremos repartir golpes de una manera fulgurante, permitiendo la mejor relación de guantazos por segundo de todo el juego. A esto hemos de añadir los 'rompeguardias' (ideal para luchar contra los que piensan que la mejor defensa es aburrir al contrario) y, si conseguimos llenar ¡tres! barras de potencia, los impresionantes movimientos finales, que de la misma manera que llenan la pantalla de explosiones y psicodelia multicolor, vacían tres cuartas partes la energía del contrario.

Hasta la aparición de *Street Fighter EX 3* para PlayStation 2, los fanáticos de este veterano beat'em-up pueden ir haciendo boca con esta divertida segunda parte, el mejor título (con la excepción de *SF Alpha 3*) de todos los aparecidos en PlayStation. A pesar de tener que sufrir una versión PAL algo lenta, con unos bordes que se comen buena parte de la pantalla (experimenta la sensación del Cinemascope en casa y siéntete timado a la vez, todo por el mismo precio) y unos tiempos de carga para aburrir a un gato de escayola, *SF EX 2 Plus* es más que recomendable para los que gusten de los beat'em-ups divertidos, espectaculares y con la jugabilidad de siempre.




¡A LAS BARRICAS DAS!

Los que contéis ya con unos años de más y muchas monedas de menos (es lo que tienen los salones arcade... que son un gasto) enseguida habréis asociado estas capturas con la fase que nos esperaba después del sexto combate en el original *Street Fighter II: The world warrior*: los barriles. En esta ocasión no es una fase incluida dentro del modo Arcade, sino que se trata de un modo de juego al que podremos acceder cuando queramos y con cualquier personaje para echar unos puntos (cual camarero torpe un fin de semana) rompiendo las cubas-libres por el escenario.



EN FIN...

ARRIBA
- SF, MÁS ESPECTACULAR QUE NUNCA
- DIVERTIDO Y MUY JUGABLE
- MOVIMIENTOS VARIADOS PERO ASEQUIBLES

ABAJO
- TIEMPOS DE CARGA
- CONVERSIÓN PAL DE PENA
- LA MAYORÍA DE ESCENARIOS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

ROAD RASH: JAILBREAK

LOS SUPERCAMORRISTAS

GÉNERO: COMBAT BIKES
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 7.490 PESETAS







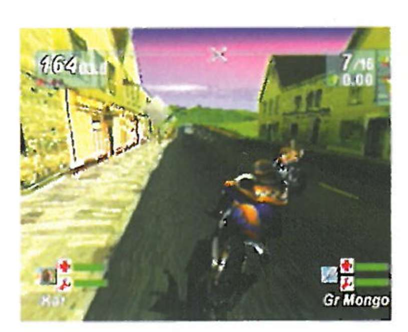
"Mira que me lo avisaron: que esa puerta no es la del lavabo del avióoon...".

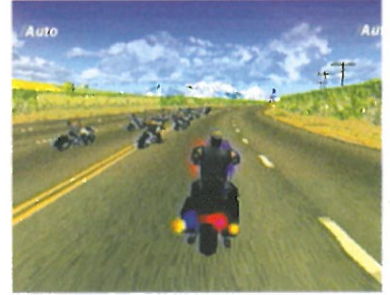
La originalidad es considerada una virtud tanto en los videojuegos como en el mundo en general. Sin embargo a veces no es necesaria para disfrutar más que el hombre con rayos X en los ojos en un partido de la selección femenina brasileña de voleibol. Sirvan de ejemplo un disco de AC/DC, una película de artes marciales de Jackie Chan o un juego de la serie *Road Rash*.

La idea básica del juego es la misma que la del primer título de la saga aparecida hace diez años: ¡carreras y guantazos, por fin juntos! Vamos, que todo consiste en subirse a una moto y participar en una carrera mientras esquivas al tráfico y das cuenta de tus competidores y de la pasma a base de jarabe de palo. Como en un congreso post-electoral del PSOE, el secreto del éxito está en conseguir quedar entre los primeros y eliminar el máximo número de rivales posibles. Como "novedades" se pueden señalar que en *Road Rash: Jailbreak* se ha acentuado más aún el inigualable espíritu casposo-camorrista y se han añadido una ingente cantidad de modos de juego para uno o varios usuarios.

Desde luego en el apartado gráfico no esperéis encontraros con el equivalente videojueguil de La Capilla Sixtina, pero al menos ha mejorado algo respecto a la anterior entrega, *Road Rash 3D*, y todo se mueve con la soltura necesaria como para no perjudicar a la jugabilidad. El apagado colorido general y el aspecto cuadradote de los corredores se compensa con las aparatosas caídas de motoristas y los bestiales atropellos de ino-











SPAZ & PUNT

Unos encantadores *freaks* llamados Spaz y Punt son los protagonistas de las impagables secuencias de vídeo que amenizan *Road Rash: Jailbreak*. Spaz (el chulo con aspecto de ser una versión a lo Harley Davidson de Marianico "El Corto") es el *rasher* más peligroso de todos los tiempos, y tu misión en el modo "Jailbreak" consiste en hacerte un nombre en tu banda para luego sacarlo del "trullo" (lo que no sabemos es si el siguiente objetivo consiste en hacer que sea el sucesor de Mario Conde al frente del Centro Democrático y Social). Por otra parte su inseparable compañero Punt (el de la talla "Galindo") luce una enorme cornamenta que deja a Antonio David y a Rociito como a vulgares aficionados en el tema.





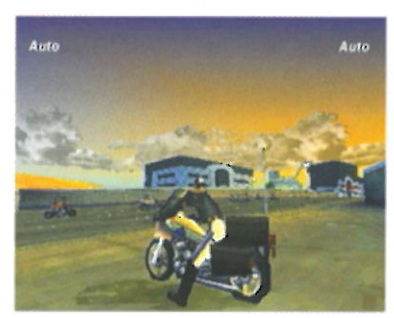


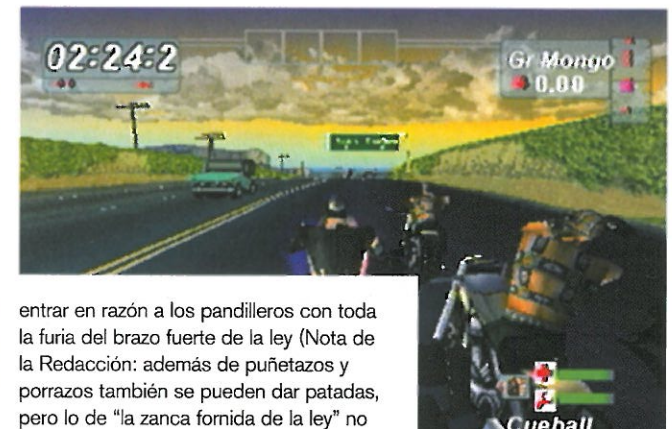


centes peatones. Por cierto, tras caer de la moto nuestro garrulo personaje se levantará y empezará a andar en busca de su vehículo como una alma en pena: no dejes que te pille la poli desmontado si no quieres pasar más tiempo en la sombra que los 7 enanitos mineros de Blancanieves haciendo horas extras.

Con un poco de paciencia y horas de juego podrás ir ascendiendo dentro de tu banda, consiguiendo además "extras" tan útiles como cadenas, bates de béisbol y nitroglicerina para el combustible. Claro que si tu sentido de la honradez y de la responsabilidad es tan alto como la del señor que maneja la máquina de hacer billetes del Banco de España, entonces quizás prefieras ser un miembro del cuerpo policial en vez de un vulgar gamberro robaperas. Ningún problema: el modo Five-O te permite embutirte en un uniforme con gafas de espejo incluidas y hacer







Uno de los riesgos del motorismo: acabar yendo con "la piel a tiras".

entrar en razón a los pandilleros con toda la furia del brazo fuerte de la ley (Nota de la Redacción: además de puñetazos y porrazos también se pueden dar patadas, pero lo de "la zanca fornida de la ley" no nos acaba de sonar bien).

El apartado auditivo acompaña perfectamente a la acción gracias a una de las bandas sonoras más ruidosas y casposas que hemos oído en los últimos tiempos. No es que las canciones sean nada del otro jueves, pero desde luego casan a la perfección con el espíritu salvaje de *Road Rash*. Lástima que no se hayan traducido al castellano las frases chulescas que sueltan los motoristas, porque esto hubiera sido la guinda del pastel.

En *Road Rash* no hay ni la última técnica en iluminación real, ni una experiencia cuasi-verídica en la conducción de motocicletas, pero si lo que buscas es diversión sin complicaciones en *Jailbreak* la encontrarás a raudales. Alérgicos a la caspa abstenerse.





"Y lego todos mis bienes a..."

MULTITORTAS

Si por algo merece ser recordado en el futuro *Road Rash: Jailbreak* es por su amplia gama de modos de juego para varios usuarios simultáneos. Además de la clásica carrera a pantalla partida entre dos jugadores para ver quien llega a la meta, también se puede optar por jugar a "policías y garrulos". Pero el modo estrella, sin duda, es el de cooperación entre dos motoristas gracias a un vehículo provisto con sidecar: mientras un jugador se dedica a conducir, el otro se encarga de repartir estopa y de balancearse de un lado a otro para tomar mejor las curvas cerradas. Si tenemos en cuenta que se puede jugar con dos sidecares a pantalla partida con dos usuarios manejando cada vehículo llegamos a la conclusión de que se pueden entretener simultáneamente hasta... (segundos en silencio mientras el redactor de turno masculla y cuenta con los dedos de la mano) ¡¡4 amiguetes!! Ve desempolvando el multi-tap.









EN FIN...

ARRIBA
- LOS MODOS MULTIJUGADOR
- LOS APARATOSOS ACCIDENTES
- DIVERSIÓN SIN COMPLICACIONES

ABAJO
- GRÁFICAMENTE MEJORABLE
- POCO ORIGINAL
- PELÍN CAFRE

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
	GLOBAL

VAMPIRE HUNTER

UN VAMPIRO *MANGANTE*

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA VAMPÍRICA
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: VICTOR
EDITOR: JVC
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS





Habrá un tiempo en el que los vampiros dominarán la tierra, pero un buen día los humanos se cansarán de ellos y los exterminarán (claro que la alegría durará poco porque continuarán existiendo los Inspectores de Hacienda cuyas ansias por chupar la sangre de los contribuyentes dejan a los aprendices de Drácula como simples mosquitos gordos). Los nosferatus, ante la falta de congéneres de su raza, apostarán por una sociedad multicultural… sobre todo en lo que a relaciones con el sexo opuesto se refiere. De ahí surgirán los Dunpeal, unos seres mestizos nacidos de la unión de un humano y un vampiro. Justo aquí arranca la historia de *Vampire Hunter*, en la que D (un Dunpeal cazavampiros) es contratado para encontrar a la hija de un rico hacendado que ha sido secuestrada por un no-muerto llamado Meier Link.

Si hay algo que destaca en *Vampire Hunter*, sin duda, es su lúgubre argumento, sacado de una estupenda película *anime* recientemente estrenada en Estados Unidos. Vampiros, cazadores de recompensas, damiselas en apuros, hombres lobo y castillos misteriosos se



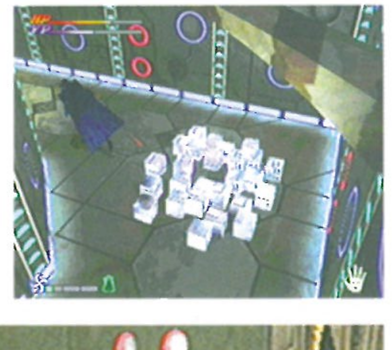




Menudas grietas: aunque el juego se desarrolla en el futuro los castillos continúan teniendo aluminosis.



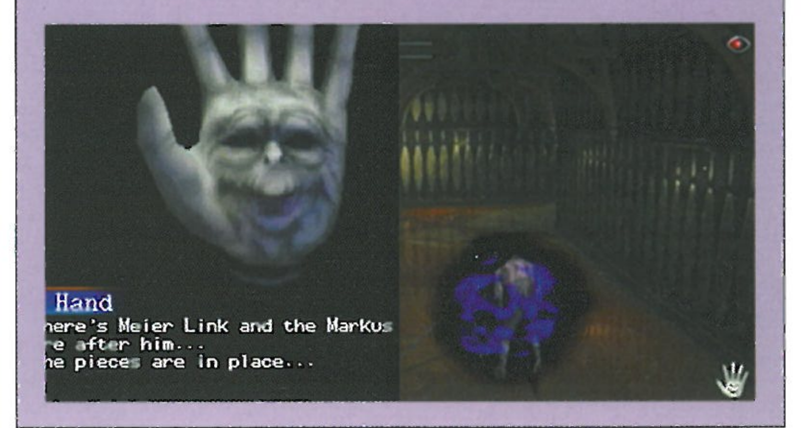






¡CHOCA ESOS CINCO!

La mano izquierda de D tiene vida propia y no parará de darte consejos durante todo el juego. Fíate de él porque dice verdades como puños (¡dios mío que frase! ¡parece que nuestras neuronas han adelantado las vacaciones!). Pero lo mejor de esta mano-personaje es que puede absorber enemigos, restaurar la energía, lanzar hechizos e incluso, en un momento de la historia, se emancipará del resto de cuerpo para ayudar a D. ¡Ya les gustaría a nuestro progenitores que tomáramos ejemplo y nos independizáramos aunque sea a cachos!





dan cita en una aventura tan apasionante como llena de fallos en el apartado técnico.

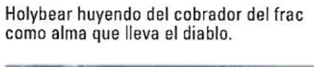
LO IMPORTANTE ES EL DESCONTROL

El mayor handicap a la hora de jugar con este título de Victor es el difícil control de el personaje central, D, cuya fiabilidad es equiparable a la de las cuerdas vocales de Enrique Iglesias en las clases de solfeo. Nuestro héroe no tiene término medio: o bien le haces correr como un galgo (con lo cual choca con todos los enemigos y paredes que se le ponen por delante) o bien camina con la parsimonia de una procesión de Semana Santa con lo que atravesar una habitación se hace más largo que una maratón de almejas en salsa americana. Mejor no hablar de cuando toca saltar de plataforma en plataforma porque la probabilidad de aciertos es de una entre diez aproximadamente. El sistema de inventario también es bastante caótico y hay un riesgo altísimo de aplicar hechizos cuando quieres usar un ítem o viceversa.

En el apartado gráfico los programadores se han decantado por un planteamiento con cámaras fijas a lo *Resident Evil*. Los escenarios prerrenderizados cumplen su cometido sin más, adoleciendo de falta de detalle. Lo más molesto es que las enormes estancias del juego se suelen visualizar con un "gran plano general" cosa que habrá ahorrado trabajo a los grafistas, pero que obliga al jugador a controlar a D desde la lejanía.

En lo que respecta a los personajes poligonales el nivel de calidad es bastante variable. Los enemigos "normales" parecen haber sido diseñados por Picasso a causa de su aspecto *cúbico*, los personajes secundarios están algo más trabajados y, finalmente, el protagonista posee un diseño bastante impresionante. Ver cómo D, enfundado en su elegante traje, salta haciendo ondear su procelosa capa negra da una sensación de *glamour* y saber estar vampírico que no habíamos visto desde las películas clásicas de Christopher Lee.

De hecho, es precisamente el carisma de D, junto con los giros del guión y algún que otro buen detalle gratificante (por ejemplo, se puede controlar a una cazavampiros en una sección del juego) lo que realmente engancha de *Vampire Hunter*. Eso sí, sólo los más fanáticos al terror y al manga le perdonarán sus evidentes lagunas gráficas y de control.


Holybear huyendo del cobrador del frac como alma que lleva el diablo.









"Y esta maldita puerta que no cede: ¡serenooo!".





Menuda capa verde alcachofa gasta el malo del juego: se nota que los vampiros no se reflejan en el espejo.

DIBUJADO 'AMANO'

Vampire Hunter tiene su origen en una novela de Hideyuki Kikuchi, cuyas ilustraciones corrieron a cargo de Yoshitaka Amano. Este geniecillo nipón conocido especialmente en el mundo del videojuego por sus trabajos en las series de *Final Fantasy* y *Front Mission*. Si queréis deleitaros con su arte os recomendamos especialmente sus ilustraciones en el prestigioso cómic *The Sandman* de DC Cómics. Seguramente, el producto de Amano que más popularidad ha alcanzado en nuestro país es la serie *Comando G*, en la que participó nuestro hombre cuando era un principiante. Claro que muchos de vosotros no la recordaréis porque se puso en antena en la época en que el redactor Seed intentaba conseguir en el cole el cromo del jugador del Real Madrid Juanito y nuestro alopécico director Drako aún usaba secador de pelo (actualmente lo emplea un canario de Holybear como calefactor).





EN FIN...

ARRIBA
- EL CARISMA DE D
- LA MISTERIOSA HISTORIA
- TEMÁTICA VAMPÍRICA

ABAJO
- INCONTROLABLE
- GRÁFICOS HUMILDES
- CLÓNICO DE *RESIDENT EVIL*

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

GLOBAL



F1 RACING CHAMPIONSHIP

SIN NOVEDAD EN BOXES

GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: VIDEO SYSTEM
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PRECIO: POR DETERMINAR

Los juegos cuyo título contiene las palabras "Fórmula 1" son ya auténtica legión, por tanto hay que hilar muy fino y poner en entredicho la etiqueta de "juego-definitivo-del-género" que los desarrolladores les suelen otorgar, en un alarde de autobombo. Tomar los mandos de un monoplaza virtual es una tentación demasiado irresistible, pero Psygnosis y EA han elevado tanto el listón que ni el hecho de contar con la licencia FIA garantiza absolutamente nada. Ubi Soft, cuyo *Monaco Grand Prix* causó una grata impresión, se lanza de nuevo a la arena con este *Fórmula 1 Racing Championship* (no se matan titulando, no).

Una aclaración inicial: hay licencia oficial... pero las escuderías son las del año pasado. Mientras los fanáticos se rasgan las vestiduras, comentemos el juego en sí. No esperéis sorpresas, una primera toma de contacto produce esa típica y decepcionante sensación de *dejà vu*. Vehículos y circuitos son mediocres, pero la conducción es sencilla y divertida, para todos los públicos. Algunos detalles sí merecen ser destacados, como la cámara desde el helicóptero –aparece cuando estamos en pugna con un rival– o los espejos retrovisores, y un curioso modo Entrenamiento que nos muestra la trazada ideal. Los juegos de luces tampoco son moco de pavo, y los fogonazos de los tubos de escape están fielmente reflejados.

CON CARA DE VELOCIDAD

Las amplísimas posibilidades de configuración parecen esconder un simulador profundo y sesudo, pero lo cierto es que en este título alterar la dirección, elegir neumáticos o ajustar el alerón son acciones más inútiles que un cenicero en una moto. El juego de Ubi Soft es un arcade plano cual tabla de planchar: el modo simulación no hace honor a su nombre, y ni siquiera se aprecian diferencias entre el comportamiento de los monoplazas punteros y los más modestitos. Tampoco es exactamente un juego fácil: los coches rivales cometen pocos errores y una visibilidad un tanto irregular en las cámaras subjetivas te saca del asfalto a la que te descuides.
El capítulo sonoro no pasará a la historia: los motores rugen como un gato afónico, y los comentarios prácticamente brillan por su ausencia. *F1 Racing Championship* no es un mal juego, pero anda escaso de argumentos para plantar cara a los gigantes del género. Lo tiene crudo para hacerse con una posición preponderante porque no sobresale en nada. ¿La Fórmula 1 alcanzó ya su techo en la Play? Probablemente...





















EN FIN...

ARRIBA
> ARCADE CORRECTO
> RÁPIDO, RÁPIDO
> MODOS VARIADOS

ABAJO
> EXENTO DE MATICES
> GRÁFICOS DEL MONTÓN
> LA FEROZ COMPETENCIA

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5
	GLOBAL



MICHELIN RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS

EL RALLY DE LOS CAMPEONES

GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: DIGITAL ILUSIONS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS







Indicaciones a la vez para ir a la izquierda y a la derecha: seguro que el copiloto es Luis Moya.







Después del correcto pero soso *Rally Championship* de EA y a la espera de la salida al mercado del esperado *Colin McRae 2* (retrasada hasta mediados de julio) Infogrames apuesta también por los derrapes, los neumáticos llenos de barro y el famoso grito "por Dios, trata de arrancarlo, Carlos" con esta traslación de un juego de PC. A pesar de perder bastante calidad gráfica y fluidez en los movimientos respecto al juego de ordenador, *Michelin Rally Masters* supone una divertida (y algo original) aproximación al mundo de los rallies que se decanta más por la diversión sin complicaciones y el espíritu competitivo que por la simulación realista.

DUELO AL SOL

Para los que no lo sepáis y no tengáis a nuestro maquetador Nen a mano, os diremos que el "Rally Master" que da título al juego es una competición "festivalera" dentro del mundo de los rallies que no se basa en el consabido desarrollo por tramos cronometrados y tiempos marcados. Todo se reduce a un torneo entre los más conocidos pilotos de rallies (incluyendo viejas glorias del volante) que efectúan duelos uno-contra-uno al mejor de tres carreras en un circuito cerrado.

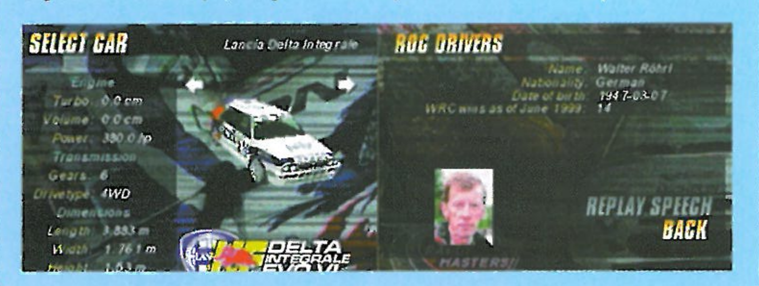
En cada duelo los corredores cambian de coche como Chiquito de la Calzada de camisa hortera, y la única regla existente es que quien dé primero dos vueltas al circuito con el coche entero, gana. En el juego podremos disputar este campeonato en 6 circuitos repartidos por el mundo conduciendo 17 coches diferentes (sólo en su apariencia gráfica, porque por su conducción y ruido del motor son todos idénticos). Si contra la consola el pique por llegar antes que nuestro rival es muy elevado, imaginaos si tenemos en frente a un amado-odiado colega.

Pero como a la larga la competición se puede hacer más repetitiva que una antología de Georgie Dann, también tendremos la posibilidad de disputar otros dos campeonatos: una Copa en la que competiremos codo con codo contra un adversario en tramos de asfalto o tierra cerrados, y un Trofeo más ortodoxo con tramos cronometrados con diferentes condiciones meteorológicas.

La gran variedad de recorridos y competiciones, así como la excelente jugabilidad y control de los coches son los puntos fuertes de este título, que puede saber a poco a los aficionados a la conducción más realista y escrupulosa. También podría estar algo más lucido el apartado gráfico del juego, que si bien presenta entornos correctos que disimulan bien el inevitable pop-up, muestra un diseño cutre de los coches y engorrosas ralentizaciones en el divertido modo para dos jugadores. Pero si uno vence las primeras impresiones superficiales (¡otro juego de rallies, sin reflejos en los coches y con pilotos retirados!) puede acabar encontrando un heterodoxo juego de carreras sin más pretensiones que la diversión pura y dura.

UNA MIRADA AL PASADO

Entre los coches y pilotos disponibles encontraremos algunos que hace tiempo que dejaron las carreteras y el volante y pueden hacer derramar una lagrimita a los más nostálgicos fans de los rallys (o indignar a los mas *modernos*). Desde los viejos Audi o Lancia hasta nombres como Miki Biasion, Armin Schwartz o Walter Röhrl, el juego tiene un aroma a naftalina y autobús de viajes del Inserso bastante importante.





EN FIN...	
▲ ARRIBA	
> JUGABLE, JUGABLE > GRAN VARIEDAD DE COMPETICIONES Y PISTAS > MODO 2 JUGADORES CON PIQUE	
▼ ABAJO	
> GRÁFICAMENTE MEJORABLE > ¿REALISMO? NO, GRACIAS > ALGUNAS RALENTIZACIONES	

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

DRAKE Y LA ÚLTIMA CRUZADA

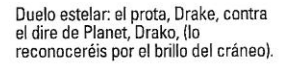
GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Entre los amantes a los RPG para ordenador la saga *Might & Magic* es tan conocida y aclamada como la de *Final Fantasy* entre los usuarios de PlayStation que no han estado los últimos años criogenizados junto a la momia de Walt Disney. Y si la traslación a PC del celebérrimo *Final Fantasy VIII* parece que no ha resultado muy lucida, algo similar se puede decir de este *Crusaders of Might and Magic* para PlayStation, que confirma el famoso dicho "zapatero, a tus zapatos". Este voluntarioso action-RPG de 3DO intenta dar un entorno y desarrollo rolero a una aventura tipo *Soul Reaver* o *Tomb Raider*, pero a causa de algunas limitaciones técnicas y una jugabilidad bastante por debajo de lo deseable no acaba de dar la talla.

¡VENGAAAAANZAAAAAA!

A todos aquellos que hayan visto *Conan el Bárbaro* el argumento del juego les resultará muy conocido. Tras el asalto de los malvados soldados de las Legiones de los Caídos (no confundir con el Comité Ejecutivo post-electoral del PSOE) a un tranquilo pueblecito medieval lo único que queda vivo es un niño de corta edad. El niño se transforma con el paso del tiempo en Drake, un mercenario con muy mala leche que decide vengar a su familia y sus convecinos asesinados tiempo ha. Para ello deberá encontrar a Necros, el jefe de los malos, y pasarle la factura de tantos y tantos sufrimientos pasados con los intereses correspondientes.





Duelo estelar: el prota, Drake, contra el dire de Planet, Drako, (lo reconoceréis por el brillo del cráneo).





Antes de ajustar cuentas, Drake deberá cumplir 25 "*quest*" o misiones consistentes en encontrar objetos, destruir posesiones enemigas o hallar la ruta indicada en cinco entornos tridimensionales diferentes que van desde las mazmorras de toda la vida a una reconstrucción medieval de la Antártida. Por el camino nos encontraremos un completo arsenal de armas, armaduras y escudos que echarnos al cuerpo y unos cuantos conjuros mágicos que potenciaremos conforme vayamos adquiriendo experiencia.

Si bien el diseño gráfico del título resulta apañado y el motor 3D logra mantener el tipo el juego es visualmente confuso debido a una cámara bastante anárquica. Claro está que este defecto es una minucia comparado con el exasperante control de nuestro personaje, principalmente cuando nos las hayamos de ver con los monstruos de rigor. Nuestras órdenes tardarán varios segundos en materializarse y como los bichos que nos encontraremos no suelen tener el día muy cristiano morderemos el polvo con más facilidad que el último *sparring* de Mike Tyson. Aunque el juego presenta una gran variedad de retos y logra recrear escenarios interesantes (otra cosa es el apartado sonoro, soso como pocos y con un doblaje prescindible) sus graves deficiencias jugables sólo lo hacen recomendable para los roleros más fanáticos y con menos exigencias.

"No pongas esa cara: ya te dije que eras muy pequeño para que te afeitaras con navaja."





¡QUE ME PARTA UN RAYO!

A la hora de lanzar hechizos deberemos tener mucho cuidadín. Este juego tiene la particularidad de que las ondas expansivas de la pirotecnia mágica dejan pequeñas las de cualquier bomba de neutrones y como tengamos la inconsciencia de apuntar a una pared u otro elemento sólido a menos de dos leguas de distancia ejecutaremos un harakiri mágico la mar de frustrante.



EN FIN...

ARRIBA
- GRAN SURTIDO DE ARMAS, ARMADURAS Y HECHIZOS
- MISIONES VARIADAS
- MEZCLA DE ROL Y AVENTURA

ABAJO
- CONTROL BASTANTE MEJORABLE
- FÁCIL NO ES
- APARTADO SONORO MUY POBRE

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2,5
GLOBAL	●●●



DRAGON VALOR

EL VALOR DE LA UNIÓN... DE GÉNEROS

GÉNERO: ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS



¿Action-RPG? ¿Plataformas? ¿Beat'em-up? Es difícil encasillar dentro de un género a la irregular mezcla que Namco ha logrado en su último lanzamiento, *Dragon Valor*. En su búsqueda por conseguir un título que parezca nuevo y fresco, la compañía ha optado por unir diversos conceptos de éxito, agitarlos y servirlos fríos: se coge un poco de *Crash Bandicoot*, un mucho de *Zelda 64* y a todo ello se le añaden unas gotas de juego de lucha al estilo *Final Fight*. Pero a pesar de que los ingredientes están bien seleccionados, la puesta en escena final tiene un gusto a recalentado de microondas que no acaba de digerirse bien.







A diferencia de *Final Fantasy* no recibes los ataques por turnos: las tortas llegan todas a la vez.

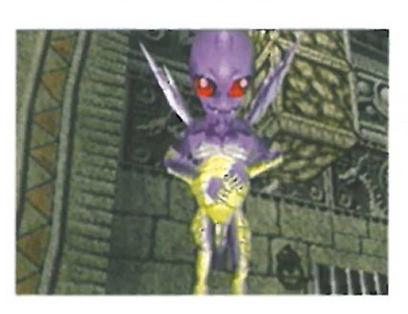
LA FAMILIA CRECE

Dragon Valor nos pone en la piel de Clovis, un guerrero que con una espada y mucha ilusión decide cortar y picar en finas rodajas a todo aquel bicho que tenga relación, parentesco o afinidad alguna con los portadores del caos, el mal, y principales consumidores de sal de frutas para el ardor de estómago del mundo: los dragones. Esta premisa servirá tanto para Clovis como para sus descendientes, ya que una de las características –en principio– más originales del juego es la alternancia de protagonistas en función del capítulo que estemos jugando. Por ejemplo, cuando consigamos acabar la primera fase con Clovis (derrotando al dragón que hace las veces de jefe final), y en función de la damisela que hayamos elegido desposar a lo largo de la aventura, tendremos un retoño distinto que será el protagonista del siguiente capítulo. Este cambio de héroe, que sobre el papel queda muy bonito, se traduce únicamente en un cambio meramente gráfico, ya que todos cuentan con unos movimientos que, aunque muy variados, son siempre los mismos.

Como no sólo de espadazos vive el aventurero, *Dragon Valor* también pondrá a prueba con frecuencia nuestra pericia con el salto, así como nuestra capacidad para resolver unos puzzles que, aunque bastante sosos y convencionales, dotan de algo de variedad a su desarrollo. Asimismo, conforme vayamos avanzando en la historia (estereotipada y con un tufillo a épica de 'quiero y no puedo') conseguiremos diversos hechizos que poder ir potenciando. Básicamente, se podrían clasificar en tres categorías: el hechizo realmente útil (Curar), los necesarios para resolver puzzles (que sólo utilizaremos en esas ocasiones) y los del tipo 'vamos a rellenar que se nota mucho', totalmente prescindibles.









El único punto fuerte de *Dragon Valor* es su terrible adicción, el 'pique' que provoca el estar pegados frente a la pantalla hasta que consigamos pasar una pantalla más. Lamentablemente, su corta duración y el hecho de que una vez acabado no apetezca demasiado volver a jugarlo, conseguirán que en menos de diez horas esta divertida mezcla de géneros ya pueda ir a nuestra juegoteca a criar polvo.

EN FIN...

ARRIBA
- TERRIBLEMENTE ADICTIVO
- LA JUGABILIDAD DE LOS CLÁSICOS
- GRAN VARIEDAD DE MOVIMIENTOS

ABAJO
- DESARROLLO EN OCASIONES MONÓTONO
- LA 'PARTE' DE RPG
- PERSONAJES IDÉNTICOS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	4,5

GLOBAL

JUNGLA DE CRISTAL 2
VIVA LAS VEGAS

MCCLANE, TE NECESITO!!

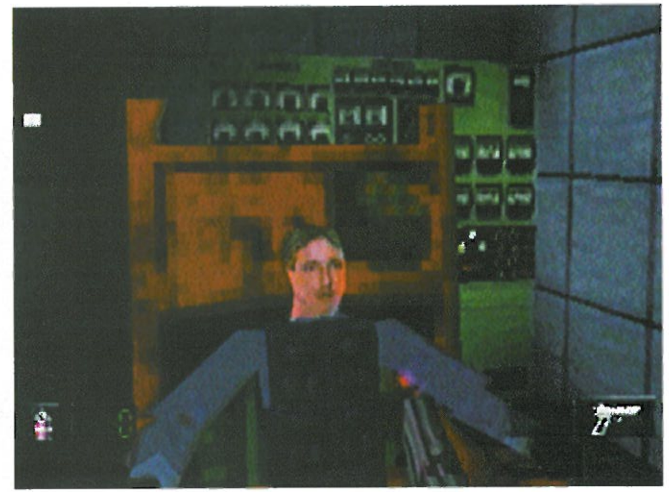
GÉNERO: VARIOS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: NSPACE
EDITOR: FOX INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS

Die Hard Trilogy es una auténtica joya de Fox Interactive, absolutamente imprescindible desde que está en Platinum, con tres juegos en uno: una aventura de acción decentita, un brillante shoot'em-up en primera persona y un emocionante arcade de conducción. Sin embargo las expectativas despertadas por la secuela, que repite el mismo esquema, no se han visto satisfechas en su totalidad.

Una intro de lujo (en la que escuchamos al televisivo Ramón Langa, el doblador de Bruce Willis) nos pone los dientes largos. Ni rascacielos, ni aeropuertos: el argumento ha sido diseñado específicamente para el juego. Visitamos a un viejo amigo, director de penitenciaría de Mesa Grande(¡!),en Las Vegas, donde no tarda en desencadenarse un motín. La emoción dura poco porque con sólo ver las fases de acción quedan de manifiesto las carencias técnicas: los gráficos son bastorros y oscuros, más próximos al antiquísimo *Fade to Black* que a *Syphon Filter* o *El Mañana Nunca Muere*, a quienes parece imitar torpemente. Las explosiones dan el pego, pero la cutrez poligonal y un confuso manejo del personaje amenazan con hacer esta fase más corta que la cuenta goleadora de Anelka. Por si fuera poco, una chapucerilla vista subjetiva impide apuntar medianamente bien a los enemigos a menos que les pidamos su gentil colaboración. La guinda del pastel la ponen algunos toques espeluznantes no aptos para estómagos sensibles. Ejemplo: como "divertimento" absolutamente gratuito, podéis hacer una paradita para achicharrar a un incauto en la silla eléctrica...







- Y yo nomino a Ania porque nunca friega los platos y...
- Se lo repito por última vez, caballero: ¡este no es el confesionario de *Gran Hermano*!



LA JUERGA DE CRISTAL

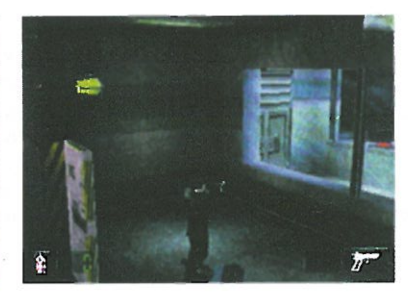
El subjuego del coche sigue siendo muy adictivo, aunque es de lamentar la pérdida de tamaño de nuestro vehículo. Desactivar bombas y destrozar los coches de los terroristas es un placer, si bien algunos detalles patilleros dan la nota (mención de honor para esas vacas estáticas que parecen primas del toro de Osborne). Por cierto, en esta fase el doblador está penosamente desaprovechado. Su vocabulario se reduce a una palabra: "¡Vamos!", y nos jalea sin parar, en plan mamá de los Sánchez Vicario... Aún así, la acción es tan trepidante que no podréis dejar de pisar gas a fondo.

Los que estéis ansiosos por amortizar vuestra flamante pistola de lucecitas babearéis con la fase de disparo, también disfrutable con el joypad tradicional y el ratón. En conjunto, un título atractivo pero desigual, cuya gracia radica en la posibilidad de integrar los tres géneros en la misma historia.









EN FIN...

ARRIBA
- > VIBRANTE FASE DE CONDUCCIÓN
- > NOTABLE JUEGO DE DISPAROS
- > ES UN 3 EN 1

ABAJO
- > AVENTURA CASPOSILLA
- > TÉCNICAMENTE ANTICUADO
- > IMPERCEPTIBLES MEJORAS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

GLOBAL

URBAN CHAOS

APATRULLANDO LA CIUDAD

GÉNERO: ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: MUCKY FOOT
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

Después de una larga espera por fin Eidos ha decidido publicar en PSX *Urban Chaos* , una adaptación de un juego de PC que se presentaba como la mezcla perfecta entre las aventuras 3D a lo *Tomb Raider*, los piños de *Figthing Force* y la conducción urbana a lo *Driver*. Y aunque el título presenta un planteamiento ambicioso y tiene ciertos puntos de interés, parece ser que nuestra vieja PlayStation se queda corta para tan altas metas y el juego acaba mostrando un aspecto de "quiero y no puedo" que disminuye mucho el atractivo de un título a priori interesante.



UNA POLI CON MARCHA

El atrayente argumento del juego nos sitúa en la noche de fin de año de 1999. Entre uvas, fuegos artificiales y copas de champán una extraña banda de hombres vestidos de negro comienza una oleada de crímenes supuestamente basados en antiguas profecías de Nostradamus (desde luego los fines de milenio este hombre está más solicitado que un fontanero la noche del hundimiento del Titanic) que siembran el caos en Union City. En los



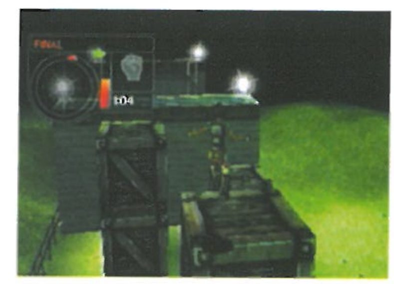
papeles de la intrépida policía D'Arci, una mezcla de Whoopi Goldberg y Petra Delicado, y el brutales de Roper deberemos encargarnos de intentar restaurar el orden en la ciudad y acabar con los planes de los malos. A partir de entonces realizaremos una serie de misiones que nos encargan nuestros jefes (detener sospechosos, recuperar vehículos robados, evitar suicidios o atracos) y para ello nos





deberemos recorrer las calles y edificios bien a patita o en diferentes vehículos que tomemos prestados. Como no todo los ciudadanos de Union City tienen una conciencia cívica muy notoria, de vez en cuando deberemos repartir unas cuantas galletas sin contemplaciones o liarnos a tiros con el prójimo. Si a los trabajos a realizar les sumamos constantes sub-misiones que nos iremos encontrando por el camino, transeúntes pululando de aquí para







allá dispuestos a insultarnos en cualquier momento y un constante tráfico urbano, el juego parece asegurar diversión trepidante. Pero hay un aspecto que echa por tierra todo este interesante planteamiento, y es que técnicamente este título tiene más pegas que una chapuza realizada por Benito y Manolo de *Manos a la Obra*. Gráficos muy rudimentarios, pérdida escandalosa de frames, cámara anárquica, polígonos que se esfuman por arte de magia y por encima de todo, un control duro como una garrapiñada de las Navidades pasadas que nos causará más de un sofoco cuando debamos luchar, conducir con precisión o saltar con algo de intención. Es lamentable que un juego con una original co-protagonista y un desarrollo muy variado se vea tan lastrado por unas deficiencias técnicas causadas por un planteamiento visual excesivamente ambicioso (edificios+transeúntes+tráfico+hojas que revolotean= demasiados polígonos para la Play). Si te gusta imitar a una policía saltarina y peleona y pasas por alto un aspecto técnico paupérrimo, tal vez encuentres algo de provecho en este decepcionante juego.



"Vale que la profesión de taxista tiene un oscuro horizonte, pero esto es ridículo".



EN FIN...

ARRIBA
- PIÑOS, PLATAFORMAS Y CONDUCCIÓN
- GRAN LIBERTAD DE MOVIMIENTOS
- LA PROTA TIENE CARISMA

ABAJO
- TÉCNICAMENTE MUY FLOJO
- CONTROL DURILLO
- LO DEL CAOS VA EN SERIO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2

GLOBAL

NHL FACEOFF 2000
HOCKEY DE LA ERA GLACIAL

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: 989 STUDIOS
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS

Aunque existen ya bastantes simuladores de hockey sobre hielo en PlayStation hay dos sagas indiscutibles que dominan el género: la de Electronic Arts y la de 989 Studios. Si con su última entrega EA Sports exprimió al máximo las posibilidades técnicas de la PlayStation, no se puede decir lo mismo de la saga *NHL FaceOff* que, ante la falta de mejoras sustanciales, se está devaluando más que la pensión en euros de un jubilado.

En la parte positiva tenemos la licencia oficial de la NHL (que se traduce en equipos y jugadores reales) y una excelente ambientación sonora (aunque los comentaristas son ingleses), así como amplias opciones para configurar los partidos a gusto del consumidor (reglas, peleas, cambios de líneas...). Factores que no sirven para ocultar las carencias gráficas de un título que pide a gritos una remodelación. Sólo hace falta ver las repeticiones para apreciar una auténtica exhibición de texturas rudimentarias y polígonos saltarines que a duras penas dan forma a unos jugadores, cuyo aspecto grotesco recuerda más al de Jason de *Viernes 13* que al de un deportista de elite.

La jugabilidad de *NHL FaceOff 2000* se basa en la sencillez, lo que la convierte en un arma de doble filo. Por un lado este título es muy asequible para los novatos a los que la palabra *puck* les suena al nombre de uno de los *teletubbies*, pero para los más curtidos en el arte del *stick* este lanzamiento de 989 Studios resulta un reto menor al que le faltan movimientos y jugadas más elaboradas.








EN FIN...

ARRIBA
- CONTROL SENCILLO
- BUEN SONIDO
- LICENCIA OFICIAL

ABAJO
- EL HOCKEY DE EA ES MEJOR
- GRÁFICOS ARCAICOS
- JUGADAS POCO PROFUNDAS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

GLOBAL

MIDNIGHT IN VEGAS
SOPOR EN EL CASINO






GÉNERO: CASINO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.490 PESETAS

Los simuladores de Barbie, la cría caballar o la pesca del atún tienen su público, sobre todo en EEUU y Japón. Pues héte aquí otro título de la categoría "juegos más raros que un perro verde". *Blackjack*, póquer, *baccarat*, tragaperras, todas las modalidades casineras están a nuestra disposición... y todas son idénticamente anodinas. ¿Queréis saber qué es el tedio? Probad una partidita en la triste ruleta. La estadística no engaña: quizá rasquéis algo después de... ¿dos, tres horitas? ¿Y quién hallará alicientes en ganar unos dólares virtuales? ¿Quizá un ludópata con entrada prohibida en los casinos? Si por lo menos hubiera intros o animaciones para disimular algo el desastre... Pero es que además los gráficos son de una racanería propia del Tío Gilito después de pagar a Hacienda. La cosa sólo tiene un cierto pase si enredáis a un par de amigotes, y lo único destacable de esta 'Medianoche en Las Vegas' está en el CD musical de regalo (Tony Bennett, Bobby Vinton, Doris Day y otros venerables carrozones/as), que os puede sacar de un apuro si no andáis muy inspirados en el día del Padre. En resumen, otro candidato con "*chance*"para llevarse el premio a uno de los títulos más prescindibles de la Play.







EN FIN...

ARRIBA
- MUCHAS MODALIDADES
- ¿INTERESANTE PARA APRENDICES DE CROUPIERS?
- EL CD DE CANCIONES

ABAJO
- ¿A QUIÉN SE LE OCURRE!?
- TONTORRÓN COMO POCOS
- TÉCNICAMENTE NEFASTO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	2

GLOBAL



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000

WE ARE THE CHAAAAAMPIONS...

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: SILICON DREAMS
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Los aficionados españoles tardarán en olvidar la *Champions League* de esta temporada, aunque no se puede decir lo mismo de la primera entrega de este simulador de Eidos, cuya dudosa jugabilidad le alejaba de los gigantes de Konami, Sony o EA. Por fortuna, su continuación corrige los errores anteriores y se convierte en compra obligada para el personal hambriento de más juegos futboleros de nivel.

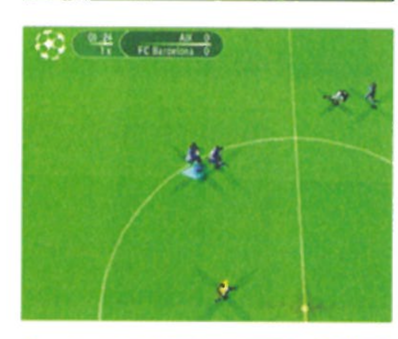
El nuevo *UEFA* propone un concepto balompédico ágil y vistoso. Los jugadores tienen un respetable tamaño y se mueven de una forma más convincente que en la anterior entrega. Es un fútbol directo, quizá demasiado vertical, pero sería erróneo tacharlo de repetitivo, porque la IA de los adversarios está correctamente ajustada y propicia situaciones nuevas a cada instante. No es una simulación compleja sino un arcade eficaz e impecable. Gracias a que los porteros muestran su lado más humano hacer un gol no es una proeza extraordinaria sólo al alcance de unos elegidos. Los remates en plancha y las medias tijeras están a la orden del día. Los futbolistas son capaces de controlar el balón en dos tiempos, hacen paredes, levantan el brazo para indicar la jugada... Han ganado en versatilidad, aunque presentan un aspecto excesivamente anguloso.



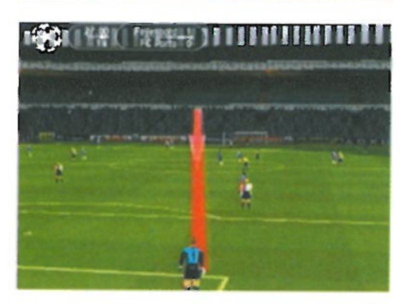














Los temerosos integrantes de la barrera toman posición ante el tiro de falta directo del número 11 Castretti.

REGRESO AL PASADO

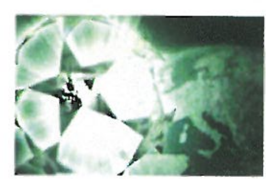
Otro punto destacable es la absoluta personalización de las cámaras, totalmente configurables, para que los aprendices de realizador televisivo se entretengan un buen rato. Durante los partidos son frecuentes los *zoom-out* que nos muestran una perspectiva ideal para elegir el pase.

Además de luchar por la *Champions* de esta temporada, podemos hacernos un súper equipo a medida y también revivir las finales europeas de los últimos 30 años, una oportunidad de oro para vengar al Atleti frente al Bayern o borrar el humillante ridículo del Barça –aquella máquina de fallar penalties– en Sevilla'86.

El tándem de comentaristas De la Casa-Michel cumple el expediente (¡Oh, sorpresa! ¡Aburren menos que en la tele!), al igual que los efectos sonoros. En este apartado llama la atención la opción que permite escoger la intensidad del ambiente en las gradas.

Unión Europea de Fútbol Asociación Champions League temporada 1999/2000 (caray con los títulos largos...) merece ser un éxito, pero... ¿Se hará un huequecillo en un género más poblado que los grandes almacenes en el primer día de rebajas? ¿Acabará condenado a un ostracismo similar al de las pulseras magnéticas, las yogurteras eléctricas o la carrera musical de Jesulín? Permaneced atentos a vuestra consola...







EN FIN...

ARRIBA
- BONITO Y JUGABLE
- LICENCIA OFICIAL
- BUEN APARTADO SONORO

ABAJO
- SUS RIVALES PUEDEN ECLIPSARLE
- DEFRAUDARÁ A LOS PURISTAS
- ¿PREFERIMOS LA LIGA ESPAÑOLA?

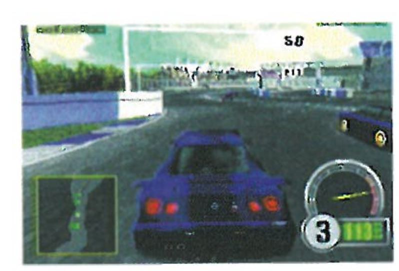
PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
	GLOBAL
	●●●●

TEST DRIVE 6 ¿CONDUCIR ES UN PLACER?

GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: PITBULL SYNDICATE
EDITOR: CRYO INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Con cerca de medio año de retraso tras su salida en EE.UU. llega a nuestro país la sexta parte de la clásica saga de conducción *Test Drive*, en la que al volante de potentes deportivos uno puede imitar a cualquier macarra del asfalto en carreras ilegales con apuestas de por medio. Después de una alucinante intro con apariciones estelares de Burton C. Bell y Dino Cazares (cantante y guitarrista de *Fear Factory*), *Test Drive 6* se presenta ante nosotros con una gran multitud de opciones y coches disponibles. A bordo de modernos Audis o Wolkswagen o clásicos muscle-cars americanos podremos recorrer diversas ciudades del mundo en un tiempo limitado, jugarnos unas pelillas en carreras nocturnas junto a otros 5 colegas de juerga o ponernos al lado de la ley y perseguir a los gamberros para sacarnos un sobresueldo. Pero todo este abanico de posibilidades se acaban haciendo sosas a causa de que tanto el aspecto técnico del juego como su total renuncia a algo parecido al realismo rebajan más el atractivo de este título que las apariciones de Leticia Sabater la audiencia de cualquier programa televisivo. Los entornos urbanos están sometidos al reinado del píxel y el *pop-up*, los coches



parecen de cartón y los choques son más irreales que un *hat-trick* de Karembeu en la final de la *Champions League*. Ciertamente este título se deja jugar muy fácilmente y presenta una correcta sensación de velocidad, pero se ve lastrado por un diseño gráfico muy poco trabajado. Si eres incondicional de la serie te gustará, si no... sigue jugando a *Ridge Racer Type 4* o *GT2*.









EN FIN...

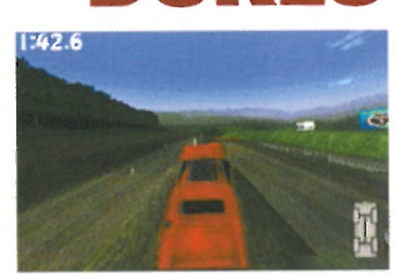
ARRIBA
- GRAN VARIEDAD DE COCHES Y CIRCUITOS
- SE JUEGA MUY FÁCILMENTE
- LA INTRO ES UNA VACILADA

ABAJO
- GRÁFICOS CHUSCOS
- RENUNCIA TOTAL AL REALISMO
- COCHES ACARTONADOS

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5
	GLOBAL

DUKES OF HAZZARD GRANUJAS A TODO RITMO







GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: SOUTHPEAK INTERACTIVE
EDITOR: SINISTER GAMES
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PRECIO: 6.995 PESETAS

Los más talluditos recordaréis esta serie americana de ambiente *country* y tono de comedia, emitida por una cadena estatal en su época "mamachichera". Dos jovenzuelos, uno rubio, el otro moreno y un enorme coche rojo (el "General Lee"). Hasta aquí parecería *Starsky y Hutch en el Oeste*, pero había también sheriffs tronados, rubias despampanantes, ladrones de poca monta... y continuas persecuciones, porque los muchachos tenían un talento natural para meterse en líos.

La cosa daba para un juego de coches, y Southpeak Interactive no se lo ha pensado dos veces. *Need for Speed*, *Vigilante 8* o *Driver*, salvando las distancias, serían los referentes inevitables que sobrevuelan *Dukes of Hazzard*. Las misiones, salpicadas de secuencias cinemáticas de alto nivel, van desde simplemente completar un par de vueltas hasta dar el esquinazo a la pasma o inmovilizar un vehículo a base de embestidas, a lo largo de caminos rurales y carreteras infestadas de rampas que permiten saltos de decenas de metros. El comportamiento de nuestro coche es más nervioso que el de Marco en el *Sorpresa, sorpresa* y los gráficos son normalitos, pero una vez controlada la técnica del derrapaje disfrutaremos cantidad con un título simpático y falto de pretensiones.





"Se lo digo por última vez, abuelo: ¡cambie de una bendita vez esta horripilante tapicería!



EN FIN...

ARRIBA
- MODESTO PERO ENTRETENIDO
- LAS SECUENCIAS DE VÍDEO
- EL MODO DOS JUGADORES

ABAJO
- TANTO DERRAPE
- FRANCAMENTE FÁCIL
- GRÁFICOS VULGAROTES

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	3
	GLOBAL

EVERYBODY'S GOLF 2

GOLF *PA' TÓS*

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS

Los juegos de golf con enfoque desenfadado constituyen un necesario subgénero, porque hacen digerible una especialidad árida y espesa para la mayoría. Esta continuación de Sony conjuga dos virtudes esenciales: los golfistas presentan un desenfadado *look* caricaturesco, y tanto sus movimientos como el comportamiento de la bola son muy convincentes. Tenemos 13 disparatados jugadores a nuestra disposición, todos se mueven con gracilidad y hay numerosos toques humorísticos (chicas que se tiran de las coletas, gordos que pierden su peluquín al atacar la bola...).

Para obtener buenos resultados basta con presionar el botón en el momento adecuado, mecanismo de una sencillez sólo comparable al motor de un Seiscientos, pero, ¿para qué complicarnos la existencia?. Olvidados de seleccionar el palo, estudiar el viento o intentar extraños efectos. Pese a su aspecto inofensivo, el juego está trufado de detalles de clase, como los llamativos planos contrapicados desde el interior del hoyo, y una faceta en la que derrota a todos sus rivales: en el green la bola se desliza con una sutileza y suavidad jamás vista con anterioridad. Unos cuantos modos de juego redondean un título muy a tener en cuenta incluso para los detractores del deporte del carrito y las pelotas bacheadas.











EN FIN...

ARRIBA
> DIVERTIDO Y ASEQUIBLE
> ESPLÉNDIDAS ANIMACIONES
> IMBATIBLE EN EL PUTT

ABAJO
> ¿DEMASIADO FRÍVOLO?
> GÉNERO MINORITARIO
> MENOS RIGUROSO QUE *PGA TOUR*

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

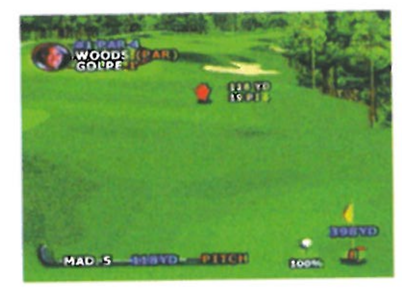
GLOBAL: ●●●●

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

ESTO ES GOLF

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: EA SPORTS
PRECIO: POR DETERMINAR

Los juegos de golf empiezan a estar más vistos que una reposición de *Verano Azul*, pero conviene no pasar por alto los lanzamientos de calidad. En esta nueva incursión consolera del arrollador Tiger Woods, EA rehúye clarísimamente el concepto de simulador golfístico "pseudopecero" –precioso pero ultraestático–, y apuesta por la espectacularidad y la fluidez. Lo mejor de *PGA TOUR*, aparte de sus excelentes digitalizaciones y el cómodo manejo, es la rapidez con que se generan los escenarios –a costa de ofrecer algunos ejemplares de "arborius pixelatum"– y un contundente entorno sonoro que deja KO el mínimo atisbo de aburrimiento. Por ejemplo, el público prorrumpe en entusiásticos gritos histéricos propios de una fan de Enrique Iglesias y da la sensación de que el tour americano es un recorrido por las bases aéreas del país, porque nos sobrevuelan estruendosas aeronaves al límite del match 3. Para rematar la faena, los tremendos graznidos de los pajarracos parecen presagiar la inminente entrada en escena de Tarzán. EA renuncia incluso a su riguroso aderezo estadístico –¡un modesto "putt" de 10 pies es catalogado como el más largo de la Historia!–, sin embargo se produce el milagro: es golf, sí...¡pero divertidísimo!







-¡Eh, Mike! ¿Cuáles son tus películas favoritas?
- Pues *Golfinger* y *Golfus de Roma*. ¿Cuáles si no?

EN FIN...

ARRIBA
> GOLFISTAS Y MOVIMIENTOS MUY LOGRADOS
> SENCILLO Y RAPIDÍSIMO
> 8 MODOS DE JUEGO

ABAJO
> SÓLO 6 GOLFISTAS...
> ...Y NINGUNO DE ELLOS ES SERGIO GARCÍA
> ESCENARIOS MEJORABLES

PUNTUACIÓN

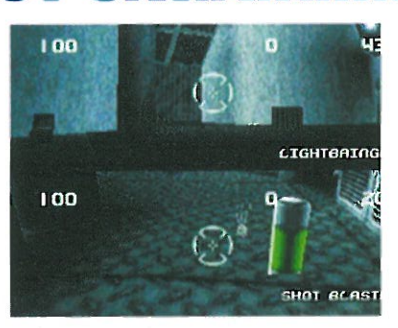
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

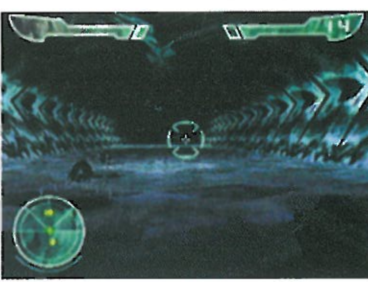
ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. MUERMORINES

GÉNERO: SHOOT'EM UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: ACCLAIM
EDITOR: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PRECIO: 7.990 PESETAS











Si recordáis *Starship Troopers* os sonará el argumento de *Armorines*. Como en la ultraviolenta peli de Paul Verhoeven, la cosa consiste en achicharrar a unos insectos del tamaño de *trailers* y con más mala leche que la nevera portátil de Van Gaal, empeñados (¿cómo no?) en dominar nuestro achacoso planeta. Por cierto, antes de arrasar en la N64 e intentar invadir nuestras Plays con su atractiva fórmula de *shooter* subjetivo, los susceptibles arácnidos de Acclaim vieron la luz en los EE.UU. en forma de cómic.

Armorines se desarrolla mayoritariamente a cielo abierto, en múltiples escenarios trufados por una niebla más densa que un especial de *Negro sobre blanco* y unos *defectos* de luz alarmantemente mediocres. Los pixelados enemigos tienen una IA que pondría en aprietos a Einstein o Hawking: son rapidísimos, atacan por sorpresa, preparan encerronas... Incluso las miniarañas se te suben a la chepa y son capaces de chuparte media vida. Nuestros movimientos y arsenal no están mal, pero se echa en falta una jugabilidad más ajustada. *Armorines* se salva del naufragio total gracias a los modos Deathmatch y Cooperativo. Aparte del frenético uno contra uno, sobresale la opción de formar equipo con un coleguilla, pero aún así Acclaim pincha con una conversión absolutamente olvidable.

EN FIN...

ARRIBA
- LOS MODOS MULTIJUGADOR
- BUENOS EFECTOS Y MELODÍAS
- LAS ARAÑAS SON POTENTES

ABAJO
- ESCENARIOS LAMENTABLES
- DESESPERADAMENTE COMPLICADO
- NI COMPARACIÓN CON *QUAKE II*

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL

ARMY MEN: SARGE'S HEROES SÓLO PARA HÉROES







GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS





Después del pobre *Army Men 3D* y el notable *Army Men: Air Attack* los soldados verdes plastificados de 3DO vuelven a la carga en su tercera incursión en PlayStation. Eso sí, con mucho más parentesco con la primera parte de la serie que con el divertido juego de helicópteros, pues a pesar de partir de una premisa interesante y presentar graciosas secuencias de vídeo y diálogos magníficamente doblados al castellano este título acaba por sumirse en el pozo más profundo de la mediocridad. En *Army Men: Sarge's Heroes* interpretamos al sargento Hawk, un soldado de juguete con un mentón como el peñón de Gibraltar que debe liberar a los siete miembros del Ejército Verde secuestrados por el malvado General Plastro del Ejército Ocre. Siguiendo las indicaciones de un veterano comandante, deberemos cumplir una serie de misiones en dos dimensiones paralelas: la de los soldados de plástico y la de los seres humanos. Pero a pesar de este atractivo argumento el aspecto técnico del juego, aún mejorando algo el horroroso *Army Men 3D*, es de auténtica pena. El inmenso manto de niebla cubre-horizontes es intolerable en pleno siglo XXI, el motor 3D no ha pasado la ITV y la imprevisible cámara que sigue nuestros pasos puede hacer que corramos hacia el botiquín más cercano buscando como locos una pastilla anti-mareo. Sumadle a esto que el nefasto control de nuestro personaje es totalmente desquiciante para tener como resultado un juego con la voluntad de desarrollar un historia más atractiva que *Army Men 3D*, pero que sigue presentando una realización técnica y una jugabilidad bajo mínimos.

EN FIN...

ARRIBA
- SECUENCIAS DE VÍDEO DIVERTIDAS
- DOBLAJE EXCELENTE
- HISTORIA ATRACTIVA

ABAJO
- GRÁFICAMENTE HORRENDO
- PERSONAJE INCONTROLABLE
- LA CÁMARA ESTÁ LOCA

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1,5

GLOBAL

PLANETSTATION Y DREAMPLANET



TU PLANETA CONSOLERO

PLANETSTATION Y ARDISTEL TE REGALAMOS UN FANTÁSTICO VOLANTE

Fanatec Speedster



SORTEAMOS 5 PRECISOS VOLANTES FANATEC SPEEDSTER A LOS QUE PODRÁS ASPIRAR SIEMPRE Y CUANDO CONTESTES ADECUADAMENTE A LA SIGUIENTE CUESTIÓN CON LA EXACTITUD DE UN RELOJ SUIZO:

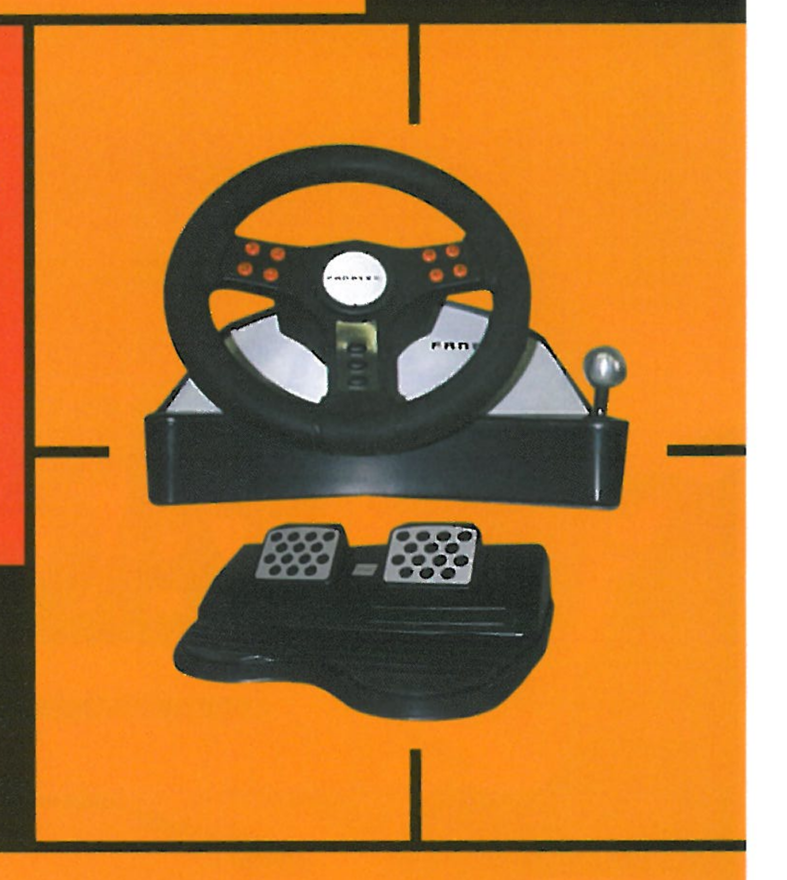
¿GRACIAS A QUE ELEMENTO EL FANATEC SPEEDSTER GOZA DE UNA MAGNÍFICA SUJECIÓN A TODO TIPO DE SUPERFICIES?

A> UN CINTURÓN DE SEGURIDAD

B> UNOS CHICLES MASCADOS DE A DURO

C> UNAS VENTOSAS Y/O ABRAZADERAS

D> UNOS IMANES HIPERMAGNETIZADOS



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO FANATEC SPEEDSTER (PLANET 20)
PlanetStation
Editorial Aurum C/Joventut, 19
08830 BARCELONA



¿QUÉ ELEMENTO DE SUJECIÓN UTILIZA EL VOLANTE FANATEC SPEEDSTER?

A> UN CINTURÓN DE SEGURIDAD
B> UNOS CHICLES MASCADOS DE A DURO
C> UNAS VENTOSAS Y/O ABRAZADERAS
D> UNOS IMANES HIPERMAGNETIZADOS

Nombre ____________________

Dirección ____________________

____

Teléfono ____________________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 7 de julio en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 22 de *PlanetStation*.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

ACT-LABS RS RACING SYSTEM

FABRICANTE: ACT-LABS
DISTRIBUIDOR:
HEREDEROS DE NOSTROMO
PRECIO: 19.990 PESETAS

Desde luego este periférico de Act-Labs no puede decirse que sea un prodigio de diseño estilizado y glamouroso, con formas atractivas y acabado reluciente y brillante. Pero pocos volantes hemos probado con la fiabilidad, robustez y *feeling* macarra de este RS Racing System. Gracias a un magnífico sistema de sujeción mediante unas chapas ajustables a cualquier grosor de superficie y unos maravillosos pedales que trasmiten una excelente sensación de realismo (el medio gas está logradísimo) y seguridad (la plataforma no resbala ni aunque uno se líe a patadas con ella) este periférico evita la típica sensación de "cuidado con ponerme muy exaltado conduciendo que el invento se va a la porra". Además el volante, de 270° de giro, está recubierto por una imitación de cuero que evita posibles malas pasadas para aquellos que tengan unas manos sudorosas, y los 9 botones configurables y 4 grados de resistencia de giro permiten adaptar este periférico a cualquier juego y usuario. Ahora bien, a su apariencia algo tosca y rudimentaria (ideal para juegos como *Driver* pero poco atractiva para *F1 2000* o *Colin McRae 2*) y sus cutrillas palancas de cambio acopladas al eje, este RS Racing System suma un inconveniente importante: ¿os habéis fijado en las veinte lechugas del precio?. Así que si tienes posibles y prefieres sacrificar la apariencia a la funcionalidad, este volante es una compra recomendable.

PUNTUACIÓN



P7K LIGHT GUN

FABRICANTE: LOGIC 3
DISTRIBUIDOR:
HEREDEROS DE NOSTROMO
PRECIO: 4.990 PESETAS

La primera impresión que nos llevamos al ver la nueva P7K Light Gun de Logic 3 es la de estar ante una pistola de disfraz de vaquero en carnaval. Su color azul eléctrico, su poco peso, un gatillo incómodo de usar y con un corto recorrido, y el hecho de estar formada por dos piezas de plástico de una calidad razonable causan la sensación de estar ante un juguete del todo a cien en lugar de ante un periférico de alta tecnología. Este aspecto exterior poco importa (nuestra pistola favorita, la GunCon de Namco, no deja de ser un armatoste de plástico gris menos creíble que un análisis macroeconómico realizado por Yola Berrocal) si la P7K cumpliera a la perfección su cometido: permitir apuntar y disparar con precisión. En las pantallas de calibración cuesta centrar un puntero que parece aquejado por un Parkinson galopante, aunque una vez en el juego el comportamiento de la pistola sea bastante más exacto. La P7K incorpora una serie de extras bastante interesantes como una ajustada vibración, nada molesta, y alimentada directamente por la consola, así como el imprescindible Autofire y el modo 'Metralleta' (disparo y recarga automáticos) que trabaja de una manera adecuada en títulos como *Time Crisis*. No se puede decir lo mismo de su problemático funcionamiento con el problemático *Resident Evil: Survivor* (algo que se puede evitar de una manera bastante saludable: no jugando con este 'terrorífico' título). En definitiva, la P7K supone una buena opción de compra para los menos exigentes, a uno de los precios más bajos del mercado.

PUNTUACIÓN

CD HOLDER

FABRICANTE: KAPS
DISTRIBUIDOR: HYPNOSIS
PRECIO: 1.000 PESETAS

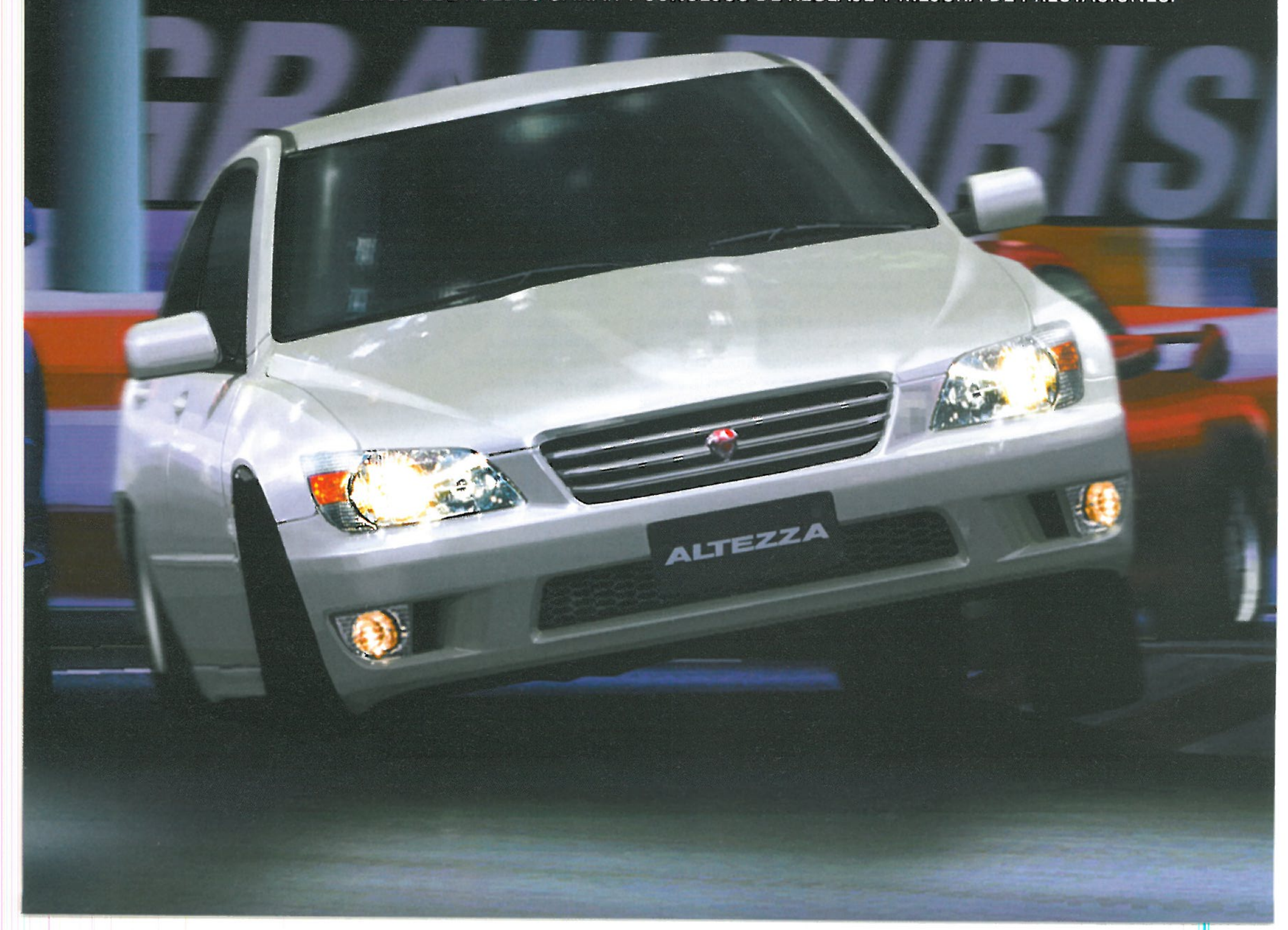
Ahora que hemos comprobado que gracias la compatibilidad entre PlayStation 2 y la primigenia PSX no tendremos que tirar nuestros viejos títulos de 32 bits como si fueran el programa electoral de Joaquín Almunia, bien vale la pena poner un poco de orden a nuestra colección. Se acabó eso de tener sepultados en un oscuro cajón a esas joyas lúdicas con las que hemos compartido nuestras horas de ocio. Con CD Holder podrás montar fácilmente una sólida estantería en la que puedes depositar hasta 24 juegos de Play. La gracia del producto es que está perfectamente adaptado a las dimensiones de las cajas de los títulos Pal, que son sensiblemente mayores que las de un CD de música, por ejemplo. Además estos módulos se pueden acoplar entre sí, por lo que unir tres o cuatro estanterías no tiene dificultad alguna. Si te gastas un poco de *pasta* podrás almacenar ordenadamente juegos hasta decir basta.

PUNTUACIÓN

2 JUGADORES
TARJETA 5 BLOQUES
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
VOLANTE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 8.490 PESETAS

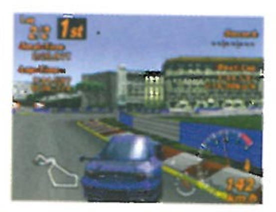
GRAN TURISMO 2

SIGUIENDO CON NUESTRA EXHAUSTIVA PRUEBA DE CARRETERA, TE BRINDAMOS LA GUÍA COMPLETA DEL MODO GT, INCLUYENDO TODAS LAS PRUEBAS, TODOS LOS COCHES DE BONUS QUE PUEDES GANAR Y CONSEJOS DE REGLAJE Y MEJORA DE PRESTACIONES.



GRAN TURISMO 2: MODO GT





Antes de emprender la monumental tarea de intentar acabar todos los torneos, deberás completar todos los exámenes de conducción hasta el nivel Internacional A y, lo que es más importante, adquirir tu primer coche. Con la pequeña cantidad de dinero que obtienes al empezar, la única forma de conseguir un coche es hacerte con uno de segunda mano. Para ello deberás ir a la sección de la ciudad del Este de los fabricantes: son las únicas compañías que ofrecen coches usados.
Elegir qué coche comprar puede ser difícil, pero es buena idea invertir el máximo de dinero, ya que te interesa comprar algo que te dé una buena posibilidad de ganar las primeras carreras. Una vez que hayas terminado estas primeras carreras un par de veces, puedes comprar un nuevo y flamante coche, pero por ahora mira entre los coches de ocasión en busca de uno que te guste.
El Mazda RX-7 o el Toyota Supra son dos buenas opciones pero, si eres nuevo en el juego y deseas un poco más de control sobre tu vehículo, podrías probar el Mitsubishi FTO con tracción a las cuatro ruedas.
Si tienes el propósito de conservar el coche, un buen vehículo inicial que se potencia bien es el Nissan Skyline.

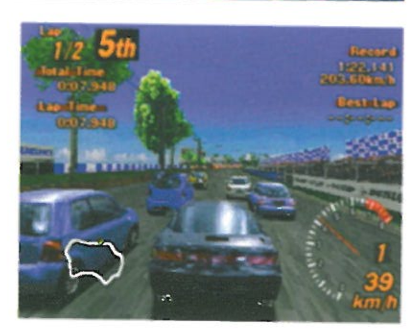
PRUEBAS ESPECIALES

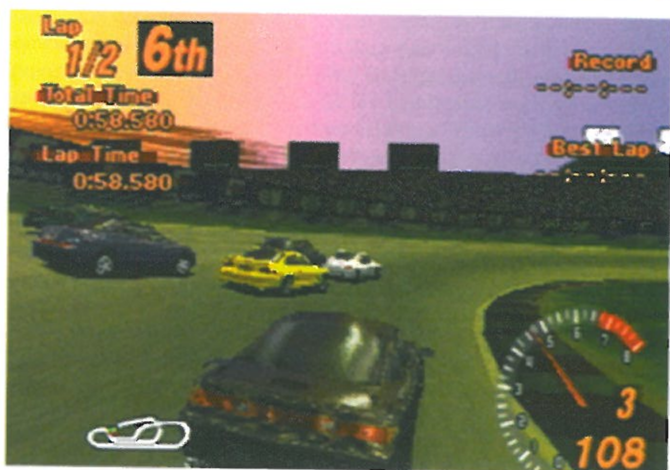
SUNDAY CUP

CARRERA 1
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: Ninguno
Límite: Ninguno

CARRERA 2
Pista: Pista de alta velocidad
Permiso requerido: Ninguno
Límite: Ninguno

CARRERA 3
Pista: Autódromo de Red Rock Valley
Permiso requerido: Ninguno
Límite: Ninguno





La Sunday Cup es la primera prueba especial de Gran Turismo 2. En el primero de los circuitos, la carretera de Tahití, hay montones de coches pequeños, furgonetas y minis, y por lo tanto deberías ganar sin problemas, dejando a los rivales atrás.
Sin embargo, deberás pensar en potenciar tu máquina para las dos siguientes pistas. Si has comprado el Mazda RX-7, el Skyline o el Toyota Supra, puedes seguir adelante más o menos sin necesidad de potenciar nada de cara a la segunda pista, pero en cambio te costará ganar en el último trazado de esta copa, el autódromo de Red Rock Valley. Compite una y otra vez en la primera pista como estrategia para acumular dinero y poderte hacer así con un par de mejoras baratas, como el ordenador deportivo ROM.

CLUBMAN CUP

CARRERA 1
Pista: Trayecto breve de Roma
Permiso requerido: Ninguno
Límite: Ninguno

CARRERA 2
Pista: Grindelwald
Permiso requerido: Ninguno
Límite: Ninguno

CARRERA 3
Pista: Circuito íntegro de Roma
Permiso requerido: B
Límite: Ninguno





Tal vez te convenga pensar en venderte el coche usado que utilizaste antes y comprarte uno nuevecito antes de seguir adelante. La primera pista de la copa Clubman puede reportarte todo el dinero que necesitas para hacerlo y se puede completar fácilmente con tu coche tal como está, sin que le haga falta pasar por el taller en busca de mejoras. Si decidiste no comprar un coche nuevo, deberás usar la Sunday Cup y la primera pista de esta copa para amasar dinero con el que potenciar tu vehículo. Pero sin realizar mejoras, las dos segundas pistas de esta copa son muy difíciles y es más que probable que no termines en primer lugar.
La última pista, en concreto, puede resultar peliaguda, ya que te enfrentarás a contrincantes con mejores coches que el tuyo: varios TVR, algún que otro Skyline y un peligroso Jaguar XK8, potentes rivales que amenazan con dejarte compuesto y sin mejoras.

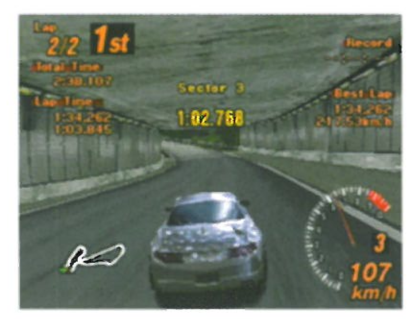
LIBRO DE RUTA

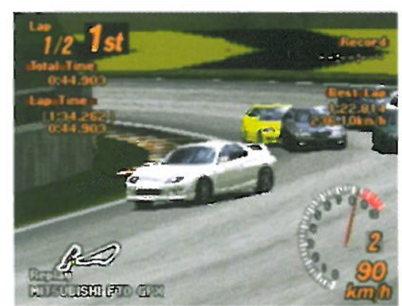
FF CHALLENGE

CARRERA 1
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: B
Límite: 300 caballos

CARRERA 2
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: A
Límite: 350 caballos

CARRERA 3
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 400 caballos





Éste es el primer torneo que determina qué coche puedes o no puedes usar. Necesitarás una máquina de tracción y motor frontales. Tu mejor apuesta (vale la pena ahorrar) es el Mitsubishi FTO GTX. Si no te gusta su aspecto, podrías probar el Honda Integra Type R, que es casi igual de bueno. Este desafío es también el primer torneo que limita la potencia con la que puedes participar: tenlo en cuenta a la hora de comprar un coche. Para las dos últimas carreras no tendrás que remozar mucho el FTO, por no decir nada, pero si lo haces, fíjate en los límites de las pistas, ya que no todas las mejoras se pueden eliminar. Si con todo potencias el coche más allá de lo permitido, asegúrate de escoger mejoras que se puedan intercambiar o encender y apagar, tales como turbos, ordenadores y calibración NA.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Mugen Accord SiR-T
Carrera 2
Tom's T III
Carrera 3
Mugen Prelude Type S



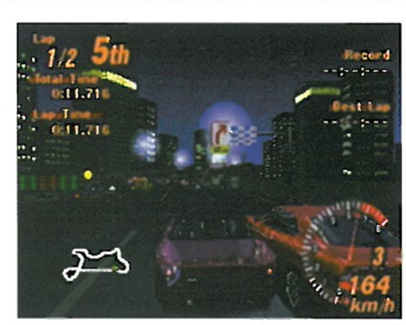
FR CHALLENGE

CARRERA 1
Pista: Ruta 5 de la etapa Clubman
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

CARRERA 2
Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 450 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos





El Dodge Viper es probablemente el mejor coche de tracción trasera del juego pero, por desgracia y debido a los límites de potencia, no podrás competir con él en las dos primeras pistas. En su lugar escoje el TVR Cerbera o el Cimera, pero acuérdate de vigilar que la potencia del coche por el que optes esté por debajo de los 300 caballos. Deberías poder pasar por las dos primeras pistas sin tener que implementar mejoras, pero deberás hacer algo para la última carrera. Con algo sencillo debería bastar. Recuerda que estos coches son de tracción trasera, una diferencia importante respecto a los de tracción delantera, así que ten cuidado de no hacer trompos.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Sil Eighty
Carrera 2
Nismo 270R
Carrera 3
RX-7 GT-C



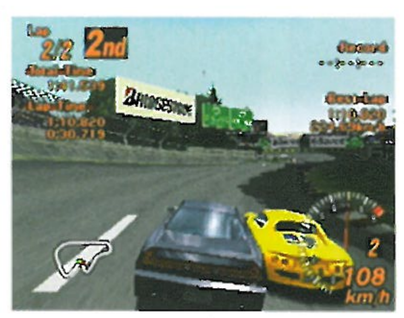
MIDSHIP CHALLENGE

CARRERA 1
Pista: Este de Grand Valley
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 350 caballos

CARRERA 2
Pista: Pista de alta velocidad
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos

CARRERA 3
Pista: Autódromo de Red Rock Valley
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 650 caballos





Esta vez estás limitado a coches de motor central, y uno de los mejores es el Lotus Esprit V8. Sin mejoras es un coche demasiado potente para la primera carrera, así que si posees otro coche con el que pasar la primera pista, píllate el Lotus para las dos últimas. No obstante, si buscas un mismo auto para las tres pistas, la mejor opción es un NSX Type S Zero o un Lotus Elise.
El NSX es genial por su potencia, aunque cuesta algo habituarse a él, mientras que el Elise, de más fácil control, precisará de bastantes más mejoras para superar las últimas pistas. El Desafío Midship es una de las mejores pruebas para conseguir pasta, ya que el GT40 que puedes ganar se vende por un buen fajo de billetes; lo malo es que las más de las veces tendrás que vértelas con este veloz coche en la última pista.

COCHES A GANAR

Carrera 1
TRD 2000GT
Carrera 2
Tom's T020
Carrera 3
[R] Ford GT40



4WD CHALLENGE

CARRERA 1
Pista: Trayecto breve de Seattle
Permiso requerido: A
Límite: 350 caballos

CARRERA 2
Pista: Circuito completo de Seattle
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 400 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 700 caballos





Hay dos opciones principales en cuanto a coches para ganar estas carreras. El mejor es el Nissan R34 Skyline V Spec, que es uno de los coches más rápidos del juego y te será útil en los últimos certámenes. Sin embargo, si prefieres un mayor control pero aun así deseas un coche rápido, la segunda mejor opción es un Mitsubishi GTO. El Skyline entra por los pelos en el torneo porque sólo tiene tracción a las cuatro ruedas en determinados momentos, mientras que el GTO es así siempre, ofreciendo un mejor control. Si juegas con las distintas partes y mejoras del Skyline puedes llevarlo cerca del límite para cada carrera de forma que se convierta literalmente en el coche más veloz de la pista. Repantígate y disfruta viendo a los rivales en el retrovisor: estas carreras serán fáciles.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Legacy Wagon GT-B
Carrera 2
Nismo 400R
Carrera 3
Mines R32.5 Skyline GT-R



LIGHTWEIGHT K CUP

CARRERA 1
Pista: Trayecto breve de Seattle
Permiso requerido: Ninguno
Límite: 150 caballos

CARRERA 2
Pista: Trayecto breve de Seattle
Permiso requerido: B
Límite: 100 caballos

CARRERA 3
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: A
Límite: 100 caballos





Tras la velocidad de los últimos torneos, esta copa de marcha moderada te puede pillar por sorpresa. Busca coches de baja potencia: los mejores lugares en los que mirar son Suzuki, Daihatsu. Mitsubishi y Mazda. Como el límite de potencia es tan bajo, busca un coche ligero: el Suzuki Capuchino es estupendo para estas carreras, e incluso le puedes meter un turbo de bajo nivel. En estas pistas, debido a las bajas velocidades, no hay excusa para no seguir las mejores líneas de carrera, y los coches más lentos exigen más concentración, ya que no puedes permitirte confiar en la potencia para salir de una situación complicada. La única competencia que tendrás en estas carreras vendrá de otro Capuccino.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Mugen Beat
Carrera 2
Demio A-Spec
Carrera 3
Mugen CRX Pro 2



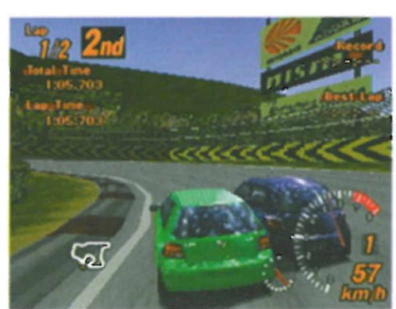
GLOBAL COMPACT CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Trayecto corto de Roma
Permiso requerido: B
Límite: 250 caballos

CARRERA 2
Pista: Trayecto corto de Seattle
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 250 caballos

CARRERA 3
Pista: Autumn Ring
Permiso requerido: B
Límite: 300 caballos

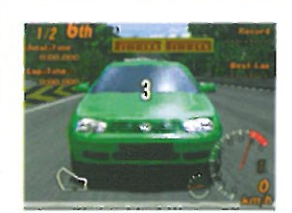




Después de la anterior copa de pesos ligeros, esto te parecerá una carrera de Fórmula Uno, pero aquí persisten los niveles bajos, así que ojo con qué coche inscribes en esta copa de coches compactos. El Toyota Vitz F es un buen coche para esta copa y será tu máximo rival en las carreras; pero dado que será tuyo ganando la competición, quizá prefieras elegir otra cosa. Un coche divertido con el que ganar las tres carreras es el Volkswagen Golf V6. Puede que no parezca gran cosa, pero puede conseguirte las dos primeras carreras como si tal cosa sin necesidad de ampliarlo. Cuando se trata de la última pista, en cambio, con el Golf V6 tienes la ventaja de poder instalar una mejora turbo. Esto deberías proporcionarte la superioridad necesaria para vencer en esta pista clásica del primer juego.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Toyota Vitz F
Carrera 2
Renault Clio 16v
Carrera 3
VW Lupo 1.4

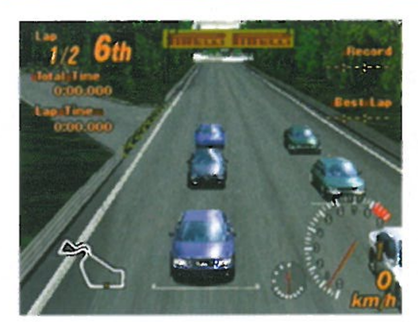
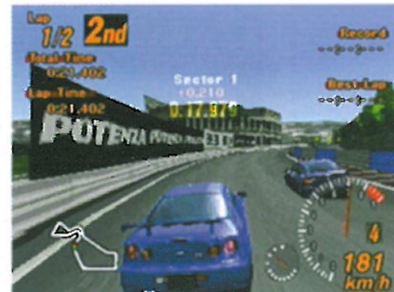


LUXURY FOUR DOOR CUP

CARRERA 1
Pista: Circuito íntegro de Roma
Permiso requerido: A
Límite: 400 caballos

CARRERA 2
Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 500 caballos

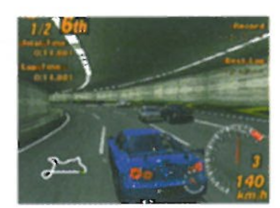
CARRERA 3
Pista: Pista de alta velocidad
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 600 caballos

Para esta copa hay multitud de coches a elegir, siempre y cuando tengan cuatro puertas y no rebasen los límites de potencia establecidos. De hecho puedes ganar las tres carreras... ¡con el Volkswagen V6 del último torneo! Pero si te quieres tomar esta copa de sedanes un poco más en serio, los mejores sitios a los que acudir son BMW, Jaguar y Audi, las marcas con las mejores berlinas. No obstante, si posees un Skyline del 4WD Challenge, ésta es la oportunidad perfecta para probarlo por primera vez con algo más de potencia bajo el capó. Vuelve a trastear con los componentes para garantizar que quedas lo más cerca posible del límite de caballos. Si en cambio vas tras un coche nuevecito, te recomendamos el Audi S4, aunque deberás mejorarlo para competir en las últimas pistas.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Accord Type-R
Carrera 2
Chaser TRD Sports X30
Carrera 3
GT-R 4 Door Nismo

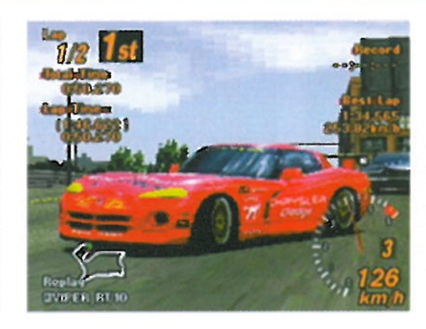


MUSCLE CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Trayecto corto de Seattle
Permiso requerido: A
Límite: Ninguno

CARRERA 2
Pista: Circuito íntegro de Seattle
Permiso requerido: Internacional C
Límite: Ninguno

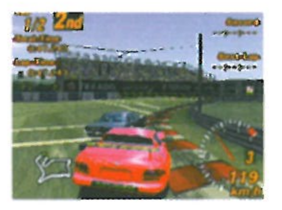
CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional B
Límite: Ninguno




El nombre de la copa lo dice todo: realmente es una invitación para desbordarse y ser lo más engreído que puedas con tu coche. Es también la primera oportunidad de usar el Skyline ampliado al máximo, pero si quieres mantenerte fiel al espíritu de la copa y tener a la vez un coche divertido, ahorra para un Dodge Viper RT/10. El Viper es el coche más viril del juego y lo mejor de esta copa es que puedes potenciarlo sin límite, dándole todo el "músculo" que quiera. Pero cuidado: el Viper tiene tracción trasera y se va con bastante facilidad. También hay un coche en el juego que es tocayo del torneo: el Plymouth Muscle Car. Cómpralo si te apetece un reto.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Plymouth PT Spyder
Carrera 2
'67 Cobra 427
Carrera 3
Chrysler Phaeton



WORLD OPEN CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: A
Límite: 250 caballos

CARRERA 2
Pista: Grindelwald
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 350 caballos

CARRERA 3
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 600 caballos




Aunque Gran Turismo 2 no presenta coches físicamente descapotables, puedes discernir los de techo extraíble en las pantallas de menú por las capotas, que serán de un color distinto al de la pintura de la carrocería. Los colores de la lona suelen ser beige o negro. Hay un número sorprendente de descapotables a elegir. El Lotus Elise y el Plymouth PT Spyder, que se pueden conseguir con la Muscle Car Cup, son ambos buenas opciones. Sin embargo, te las verás con estos coches en la última carrera por el circuito de la prueba montaña, así que para las dos últimas pruebas es mejor cambiar a un coche algo más potente. Si no mejoraste demasiado el Viper RT/10, puedes usarlo en la última carrera, pero para esta carrera de descapotables es más apropiado el TVR Griffith 500 o un TVR similar.

COCHES A GANAR

Carrera 1
MX-5 Miata A-spec
Carrera 2
Toyota MR-S Show car
Carrera 3
[R] Concept Car LM edition

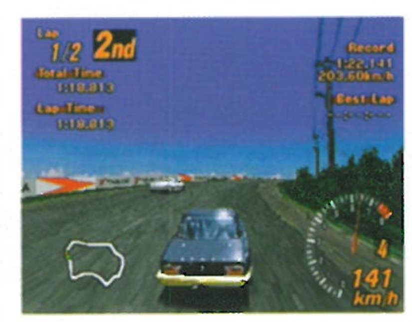


HISTORIC CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: A
Límite: 250 caballos

CARRERA 2
Pista: Trayecto íntegro de Roma
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

CARRERA 3
Pista: Grindelwald
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 400 caballos





Para esta carrera es un poco más complicado encontrar un coche. Los sitios más adecuados para buscar los coches más antiguos son marcas como Lotus, Toyota, Corvette y Shelby. Verás que muchos de los coches que se ciñen a esta categoría tendrán demasiada potencia para la primera carrera, así que la mejor opción sería algo como el Lotus Elan S4 Sprint. Si no, rastrea bien en el mercado de segunda mano, ya que no es mala idea ajustar las marchas a una relación mayor para evitar que el coche llegue a su límite y obtener así mayor velocidad en las rectas. Potencia tu auto de forma adecuada y sigue corriendo con él en la segunda carrera hasta ganar otro Lotus, el Europa, al vencer en la segunda pista. Éste último puedes usarlo para llevarte una victoria fácil en la tercera y última carrera.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Mugen CRX Pro 3
Carrera 2
Lotus Europa
Carrera 3
XYR Celica concept car



WAGON CUP

CARRERA 1
Pista: Trayecto corto de Roma
Permiso requerido: B
Límite: 400 caballos

CARRERA 2
Pista: Súper autódromo
Permiso requerido: A
Límite: 400 caballos

CARRERA 3
Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 400 caballos

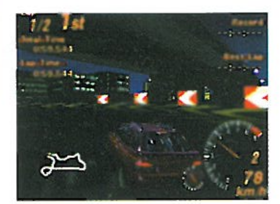




Por si te preguntas qué es, un wagon es un monovolumen, o sea, un coche con la parte trasera cuadrada. Puedes comprar un montón de estas furgonetas, pero los mejores sitios para comprar son Honda, Nissan y Subaru. Los de esta última marca son geniales para cualquier carrera: monovolúmenes como la serie Legacy y el Impreza, muy conocidas por sus proezas en los rallyes, son las mejores opciones. Aparte de los Subaru, la segunda mejor elección es un Honda Accord o un Nissan Primera: echa un vistazo y mira cuál prefieres. La segunda pista del Súper autódromo es difícil para las furgonetas, ya que la técnica de ir a rebufo es casi imposible, o sea que asegúrate de potenciar bien el vehículo.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Impreza WRX STi Ver V
Carrera 2
Mugen Accord Wagon
Carrera 3
Stagea 260 RS Nismo



80s SPORTS CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: A
Límite: 200 caballos

CARRERA 2
Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 350 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 350 caballos

CARRERA 4
Pista: Circuito íntegro de Seattle
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 400 caballos

CARRERA 5
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 400 caballos





Aquí es donde las cosas empiezan a ponerse un poco más chungas, ya que ahora tienes que correr en cinco pistas de tres vueltas cada una. Esto no debería afectar a tu conducción, no obstante. Deberás rastrear en el mercado de ocasión de la ciudad del Este para hallar algo que te convenga. Toyota es quizá el mejor lugar para encontrar buenos deportivos, pero también puedes probar en Nissan o Mazda. Un coche recomendado es el Toyota MR2 1600 G Limited con compresor, que te hará ganar en las primeras pistas con facilidad.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Mugen Civic Ferio
Carrera 2
Mugen CRX Pro 3
Carrera 3
Mugen Civic Type-R
Carrera 4
Mugen Integra Type-R
Carrera 5
R30 Skyline Silhouette For.

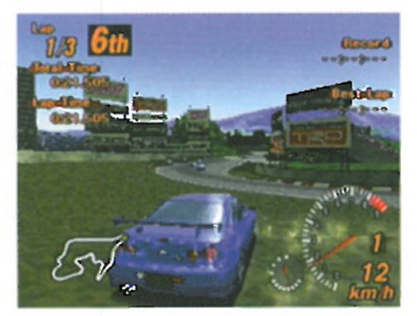
GRAND TOURING CAR COUP

CARRERA 1
Pista: Autódromo de Red Rock Valley
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 400 caballos

CARRERA 2
Pista: Autódromo de Grand Valley
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 600 caballos

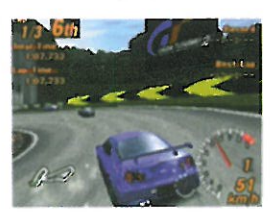




Hay mogollón de turismos "oficiales" ocultos entre los diversos especiales de los fabricantes, pero si no te apetece desembolsar grandes cantidades de dinero, puedes volver a contar con tu fiel Nissan R34 Skyline. Si ya lo usaste con anterioridad, deberás cambiar algunas partes y quitar mejoras al coche usando el modo de test antes de entrar en la primera pista, ya que está limitada a los 400 caballos. Vale la pena gastarse algo de pasta y comprar un turbo de valor inferior para tener la opción de alternar entre los dos para carreras diferentes. Una vez más, todas estas pistas son de tres vueltas, y tu principal competidor será el potente Jaguar XKR Coupe. Mantente tan cerca de los límites de potencia como puedas y todas estas pistas de la primera copa de turismos no serán demasiado arduas.

COCHES A GANAR

Carrera 1
[R] Daisan Silvia GT
Carrera 2
[R] Mugen NSX-GT
Carrera 3
[R] Unisia GT-R GT



PURE SPORTS CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: A
Límite: 400 caballos

CARRERA 2
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: Internacional C
Límite: 450 caballos

CARRERA 3
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: nternacional B
Límite: 600 caballos





En este torneo regresan las carreras a dos vueltas. Un Lotus Elise, cualquier TVR o el NSX Type S Zero te irán bien, pero el favorito es de nuevo el R34 Skyline. Sólo porque haya cientos de coches en el juego no significa que no haya unos cuantos buenos que destaquen, y desde luego el Skyline es uno de ellos. Deberás volver a desmejorarlo para las carreras, pero trastéalo para conseguir la potencia adecuada. A estas alturas ya deberías haber comprado la mayoría de componentes para éste y otros coches, así que puedes limitarte a cambiar entre ellos para obtener el nivel de potencia idóneo. Si lo haces bien en la tercera carrera te agenciarás el maravilloso TVR Tuscan Speed Six.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Tom's Angel T01
Carrera 2
ZZ III
Carrera 3
Tuscan Speed Six

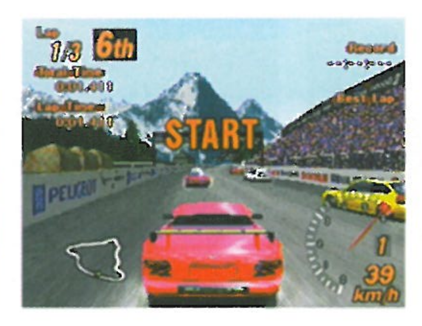


TUNED NA CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Autumn Ring
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 2
Pista: Grindelwald
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno





Aquí es donde las carreras empiezan a ponerse un poco más serias. Este torneo de potentes autos con calibración NA es sólo para poseedores del permiso Internacional A. Para estas carreras de tres vueltas, el mejor coche es el Dodge Viper RT/10: si aún no lo has ampliado en todo este tiempo, ésta es la oportunidad perfecta para las mejoras, ya que no existe límite alguno de potencia. En cuanto le hayas efectuado todas las modificaciones para carreras, el Viper RT/10 no tendrá problemas para zurrar de lo lindo a sus contrincantes sobre el asfalto. Incluso puedes permitirte el lujo de pisar a fondo el acelerador y abordar estas carreras a la máxima velocidad posible porque, aunque cometas algún que otro error en una curva, el impresionante motor del Viper te puede acabar dando la victoria.

COCHES A GANAR

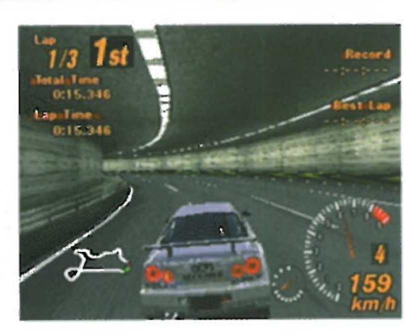
Otorgados al azar
Miata C-spec
Miata B-spec
Spoon Civic Type-R
Spoon Integra Type-R

TUNED TURBO CAR CUP

CARRERA 1
Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 2
Pista: Circuito de pruebas
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno





Aquí es todo lo contrario que la copa NA, se trata de ver quién tiene el mejor turbo en el coche; y sí, acertaste, el Nissan R34 Skyline V Spec es el candidato perfecto para estas carreras. Esta vez el cielo es literalmente el límite, así que ve a saco con las modificaciones para carreras del Skyline si aún no lo has hecho. Con un turbo del nivel 4, la competencia lo pasara mal para aguantar tu ritmo, y no digamos ya para adelantarte. Es importante adquirir una caja de cambios profesional para este torneo, ya que deberás aumentar tus relaciones de marchas para el circuito de pruebas a fin de mejorar la velocidad punta y las oportunidades de ir a rebufo de otros. Eso sí, el que los demás coches sean más lentos no significa que ellos no puedan seguir tu estela, así que vigila la retaguardia en este circuito oval.

COCHES A GANAR

Otorgados al azar
Mines R33 Skyline GT-R Nismo 400R
[R] HKS Drag Skyline



GRAN TURISMO ALL STARS

CARRERA 1
Pista: Súper autódromo
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 2
Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 3
Pista: Autódromo de Red Rock Valley
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 4
Pista: Circuito íntegro de Roma
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno

CARRERA 5
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno





Las pruebas de este torneo de súper estrellas son a cinco vueltas, y todos los coches están modificados para carreras. Puedes usar el R34 Skyline o el Viper RT/10 para el primer par de pistas, pero en las últimas encontrarás la horma de tu zapato en el GT-One 99. En lugar de intentar comprar uno para competir contra él, ahorra y píllate el coche más rápido del juego, el Suzuki Escudo Pikes Peak Versión. Es caro pero merece hasta el último centavo: una vez que aprendas a controlarlo, no habrá nadie en el juego que pueda seguirte. Mientras frenes pronto y de golpe en cada curva, te será fácil dominar el coche y ganar las carreras.

COCHES A GANAR

Carrera 1
Mines Lancer Evo V
Carrera 2
Mines R34 Skyline GT-R
Carrera 3
TVR Speed 12
Carrera 4
[R] ZZ II
Carrera 5
R390 GT1 Road car

SUPER TOURING TROPHY

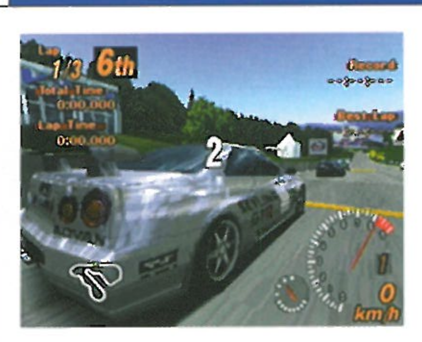
CARRERA 1
Pista: Autódromo de Apricot Hill
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos

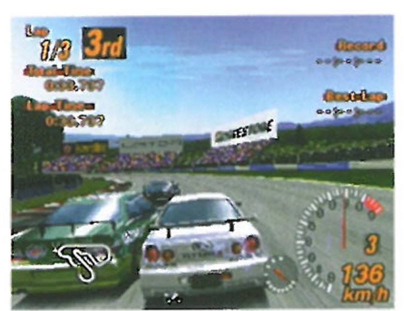
CARRERA 2
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos

CARRERA 4
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos

CARRERA 5
Pista: Circuito íntegro de Roma
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 500 caballos





Este torneo de turismos más avanzados está, como la copa de súper-estrellas, repleto de rivales modificados para carreras. Por lo tanto, deberás ser especialmente cuidadoso. Selecciona de nuevo el Skyline R34 y calíbralo para que se ajuste al límite de 500 caballos de todas las pistas. Si te apetece un cambio de coche para estas tres carreras, podrías probar a comprar y ampliar el Nissan Primera o bien el Honda Accord. Si te gastas suficiente dinero en ellos, ambos son lo bastante competentes como para ganar todas las carreras.

COCHES A GANAR

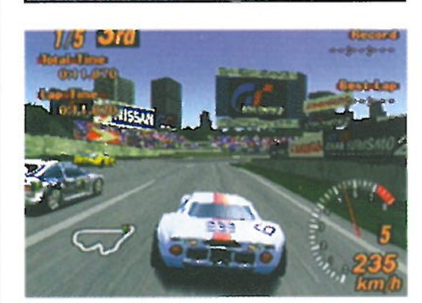
Otorgados al azar
TRD 3000GT
Camaro 30th Anniversary
Tom's Supra



GT300 CAR CHAMPIONSHIP

Pistas:
- Sección Este de Grand Valley
- Canal de carreras de Laguna Seca
- Canal de carreras de Deep Forest
- Canal de carreras de Midfield
- Apricot Hill

Permiso requerido: Internacional B
Límite: 591caballos



Éste es el primero de los dos torneos por puntos que hay en la sección de pruebas especiales del juego. Deberás dar cinco vueltas en cada una de las cinco pistas de que consta, tras lo cual se te asignarán unos puntos en función del lugar en el que acabaras en cada una de las carreras. La primera posición se puntúa con ocho puntos y la segunda con seis pero, mientras logres la primera plaza en tres de las pistas, te puedes permitir el lujo de entrar segundo en las otras dos, y aun así ganar la competición. Todos los coches rivales son pesos pesados y están modificados para carreras, aunque tu principal adversario (si tienes la mala suerte de que se empareje contigo) será un Subaru Impreza. Puedes elegir entre los coches más potentes de que dispongas, como el R34 Skyline, el Dodge Viper RT/10 o el Ford GT40. Asegúrate de estar bien alerta desde que aparezca la palabra "Go" en la pantalla, ya que todas estas carreras tienen unas salidas a propulsión.



COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R] Momo MR-2 GT
[R] BP APEX Craft Trueno
[R] Weds Sport Celica
[R] Xanavi Silvia

GT500 CAR CHAMPIONSHIP

Pistas:
- Canal de carreras de Laguna Seca
- Súper autódromo
- Circuito íntegro de Roma
- Prueba de montaña
- Apricot Hill

Permiso requerido: Internacional B
Límite: Ninguno

Como el de antes, éste es un torneo por puntos con la misma mecánica que se desarrolla en cinco pistas, pero la diferencia es que esta vez no hay ninguna limitación para la potencia del motor del coche que inscribas en el campeonato. Puedes seguir ganando con el R34 Skyline o con el Viper RT/10, pero si realmente quieres ganar a lo grande, ve a por el velocísimo Suzuki Escudo Pikes Peak Versión. Con este vehículo no debería haber color sobre el asfalto de los circuitos. También como antes, son pistas de cinco vueltas y cada una tiene una salida a propulsión para darte un poco de impulso.

COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R] STP Taisan Viper
[R] Zexel Skyline
[R] Takata Dome NSX
[R] Serumo Supra







LIGA GRAN TURISMO

CAMPEONATO JAPONÉS

CARRERA 1
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: B
Límite: 200 caballos

CARRERA 2
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: A
Límite: 350 caballos

Puedes encontrar a todos los fabricantes japoneses y su extensísima gama de coches en la ciudad del Este. Aquí hay mucho donde elegir si no te gusta lo que ya tienes en el garaje. Por ejemplo, el Toyota Tom's TIII, que se puede conseguir pronto en las pruebas especiales. Se trata de un buen coche para usar en el campeonato del Japón y se impondrá en la primera carrera con facilidad, antes de realizar modificación alguna. Para las dos siguientes pistas, sin embargo, deberás realizar unas cuantas mejoras en el motor para garantizarte el primer puesto sin problemas. Si prefieres optar por algún otro modelo, otros buenos coches para usar en estas carreras en el circuito de Midfield son los Toyota Supra y los Mitsubishi GTO.

CRÉDITOS GT

Completa la Liga Gran Turismo para acceder a los créditos finales del modo GT. Para verlos deberás cambiar al disco Arcade y mirar en la sección Goodies.



CAMPEONATO AMERICANO

CARRERA 1
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: B
Límite: 250 caballos

CARRERA 2
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: A
Límite: 400 caballos

Los coches americanos se encuentran en la ciudad del Sur. Hay donde elegir, pero muchos ellos son demasiado potentes para participar en la primera carrera, limitada a 250 caballos. El Plymouth PT Spyder, con algunos retoques, debería ganar todas las carreras sin problemas. La última pista, con el límite de 400 caballos, puede ser todo un reto, porque la potencia del Spyder queda muy por debajo de la de los demás coches, pero se maneja tan bien que la victoria no queda lejos. Tu mayor rival al final será el Shelby Series One. Tocar un poco las relaciones de marchas puede ser de ayuda: Laguna Seca tiene algunas curvas bastante cerradas, así que te podría venir bien contar con más aceleración.



CAMPEONATO FRANCÉS

CARRERA 1
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: B
Límite: 250 caballos

CARRERA 2
Pista: Carretera de Tahití
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

En la ciudad del Oeste puedes echar un vistazo a la selección de coches franceses y elegir entre Peugeot, Citroën, Renault y Venturi. El único fabricante que vale la pena considerar es Venturi: píllate el Atlantique 300 Bi-Turbo. Ni siquiera merece la pena ampliar el coche para estas dos pistas, ya que el Atlantique hará morder el polvo a todos tus oponentes (como el Saxo, el 306 y el Xsara). Si tienes problemas para ganar la segunda carrera, escoge unos neumáticos de carrera súper blandos para conseguir un mayor agarre. Si te apetece un desafío, prueba con un Renault Clio V6.





CAMPEONATO BRITÁNICO

CARRERA 1
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: B
Límite: 200 caballos

CARRERA 2
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: A
Límite: 350 caballos

CARRERA 3
Pista: Prueba de montaña
Permiso requerido: A
Límite: 400 caballos

Todos los coches británicos se encuentran en la ciudad del Norte, mezclados con los fabricantes alemanes. Si no tienes nada en el garaje que cumpla los requisitos exigidos, puedes elegir entre Aston Martín, Lister, TVR, Mini/MG, Jaguar y Lotus. El Lotus Europa que se puede ganar en la copa de coches históricos es un máquina excelente para las tres carreras; aunque, si tienes verdadera confianza en tus dotes al volante, puedes probar con el Lotus Elan S4 Sprint. Ambos coches necesitarán mejoras para las dos últimas carreras, pero el Europa tiene la ventaja de poder ser equipado con un turbo del nivel 3. Con dicho turbo, el Europa puede llegar al limitador en las rectas, así que quizá te convenga elevar la relación de marchas. Si pasas apuros para ganar la tercera carrera, prueba mejor con un TVR Griffith 500.



CAMPEONATO ITALIANO

CARRERA 1
Pista: Trayecto corto de Roma
Permiso requerido: B
Límite: 200 caballos

CARRERA 2
Pista: Trayecto corto de Roma
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

Los coches italianos están también en al ciudad del Oeste. Para estas carreras de dos vueltas puedes escoger entre sólo tres compañías: Fiat, Alfa Romeo y Lancia. En Fiat no vale la pena mirar nada. Alfa Romeo y Lancia albergan los mejores coches para estas carreras. Selecciona el Lancia Delta HF Integrale o el Alfa Romeo GTV 2.0: ambos están muy igualados para conseguir el lugar más alto del podio en la primera pista. Las carreras serán muy disputadas hagas lo que hagas, así que sigue tus preferencias personales. Cuando se trata de hacer mejoras para la segunda carrera, el Delta HF Integrale tiene una ligera ventaja sobre el GTV porque le puedes añadir un turbo del nivel 3. Elijas el coche que elijas, puedes ganar sin muchos aprietos.



CAMPEONATO ALEMÁN



CARRERA 1
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: B
Límite: 220 caballos

CARRERA 2
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: A
Límite: 300 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Deep Forest
Permiso requerido: A
Límite: 450 caballos

En la ciudad del Norte encontrarás a los fabricantes de coches germanos. Echa un vistazo entre la amplia oferta. Los mejores autos alemanes están sin duda en el garaje de RUF, la réplica de Porsche. Por desgracia, éstos tienen demasiada potencia para la primera pista, así que es mejor buscar otro coche a no ser que quieras comprar dos vehículos. Busca en BMW y en Mercedes Benz. El BMW 328 es un coche adecuado para las carreras, pero la mejor opción es el Mercedes Benz SLK 230 Kompressor. Elijas cual elijas (cuestión de gusto) deberás ampliarlo bastante entre carrera y carrera, procurando acercarte siempre a los límites tanto como puedas. Los deportivos de RUF a los que te enfrentarás en al última carrera pueden hacerte sudar algo de tinta, pero con mejoras suficientes deberías poder mantenerlos a raya.

LIGA DEL PACÍFICO

CARRERA 1
Pista: Canal de carreras de Midfield
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 550 caballos

CARRERA 2
Pista: Circuito íntegro de Seattle
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 550 caballos

CARRERA 3
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 550 caballos



Para este torneo de América contra Japón puedes elegir entre el mejor parque de coches del juego. Deberás hacer frente a Supras, Corvettes, Vipers y Mazda RX-7, así que asegúrate de escoger un buen coche. Para el equipo americano, las mejores opciones son el Ford GT40 o un Dodge Viper. Para el bando japonés, el Nissan R34 Skyline C spec. Vigila el límite de potencia: sólo puedes jugar con 550 caballos.

COCHES A GANAR

Midfield
[R] Nissan 300ZX-GTS
Seattle
[R] Mazda RX7 LM Edition
Laguna Seca
[R] HKS Drag 180SX

LIGA EUROPEA

CARRERA 1
Pista: Autódromo de Apricot Hill
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 600 caballos

CARRERA 2
Pista: Autódromo de Grand Valley
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 600 caballos

CARRERA 3
Pista: Circuito íntegro de Roma
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 600 caballos



Para estas carreras puedes elegir lo que quieras entre la oferta de los fabricantes de Gran Bretaña, Francia, Italia y Alemania. Los mejores coches del Reino Unido son el TVR Griffith 500 y el Lotus Esprit V8. De Francia, elige el Venturi Atlantique 400 GT; de Alemania, cualquiera de los autos de RUF; y de Italia, algo de Lancia. Elijas el coche que elijas, ve potenciándolo a la menor ocasión, porque es muy improbable que rebases el límite de 600 caballos con cualquier vehículo europeo.
Tus principales rivales en estas carreras de tres vueltas, si los emparejan contigo, serán un TVR Cerbera y un Lotus Esprit V8. Si has elegido cualquiera de los coches británicos o el Venturi Atlantique francés, no debes preocuparte en absoluto de éstos u otros coches en tu carrera hacia la meta.

COCHES A GANAR

Apricot Hill
[R] Castrol Supra
Grand Valley
[R] Zexel R33 Skyline
Circuito de Roma
[R] Kure Skyline

LIGA MUNDIAL GT

Pistas:
- Prueba de montaña
- Laguna Seca Speedway
- Autódromo de Apricot Hill
- Circuito íntegro de Roma
- Canal de carreras de Midfield

Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno





Esta batalla con la flor y nata de los bólidos, otro torneo por puntos, se desarrolla en cinco pistas de cinco vueltas cada una contra oponentes modificados para carreras y sin límite alguno. Esto la convierte en un hueso duro de roer, ya que es probable que compitas contra un GT-One, un Dodge Viper Oreca y un Saleen Wideboy, todos ellos coches muy difíciles de batir.
Si buscas un reto y te gustan las carreras reñidas hasta la línea de meta, podrías probar a usar el Nissan R34 Skyline o tu Dodge Viper RT/10 modificado para carreras. Si, por otra parte, quieres una victoria inapelable, elige el Suzuki Escudo Pikes Peak Versión para llegar primero en todas las carreras. Una vez lo hayas conseguido, guarda la partida, inserta el disco Arcade y siéntate cómodamente para disfrutar de los créditos finales del modo GT. ¡Te lo has ganado!

COCHES A GANAR

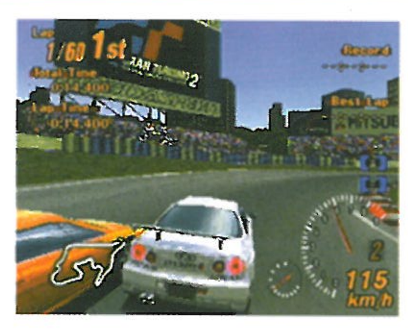
Otorgados al azar
[R] Toyota GT-One Racer
[R] Nissan R390 GT-1 Racer
[R] Castrol Mugen NSX
[R] Calsonic R33 Skyline

CARRERAS DE RESISTENCIA

300 KM

Pista: Autódromo de Grand Valley
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 700 caballos
Número de vueltas: 60

Para esta carrera, una de las pruebas que exigen mayor resistencia al volante, usa el R34 Skyline, afinándolo a uno o dos caballos del límite de potencia. Asegúrate de comprar unos neumáticos de carrera duros, eso sí, porque con unos blandos no tendrás ninguna posibilidad: se desgastan con una rapidez inaudita. No te preocupes si los neumáticos cambian de color ya en la primera vuelta: se trata sólo de un recalentamiento natural y se normalizarán tras rodar un rato. Según tu estilo de conducción más o menos agresivo deberás cambiar de neumáticos aproximadamente cada 11 o 13 vueltas. Ganar no será un problema con el Skyline, pero procura reservar dos horas para competir en esta prueba.





COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R] Impreza Rally Car
[R] R390 GT-1 Racer '97

200 KM

Pista: Autódromo de Apricot Hill
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 600 caballos
Número de vueltas: 50

Ajusta el mismo R34 Skyline que usaste en al carrera de 300 Km. para que se adecue a esta prueba algo más corta. El límite de potencia es ahora de 600 caballos. Acuérdate de mantener los neumáticos duros de carrera a toda costa: tal vez no se dirijan con tanta suavidad, pero sin ellos deberás estar entrando a boxes cada dos por tres para reemplazar las gomas gastadas. De hecho, en esta pista tendrás que entrar a boxes entre cada 9 u 11 vueltas. Es buena idea usar una relación de marchas algo inferior al promedio, ya que las rectas del circuito no son muy largas. Deberías volver a ganar sin problemas, con hasta cuatro vueltas de ventaja hacia el final. Reserva una hora y media para esta carrera.

COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R] Viper GTS-R
Lancia Stratos





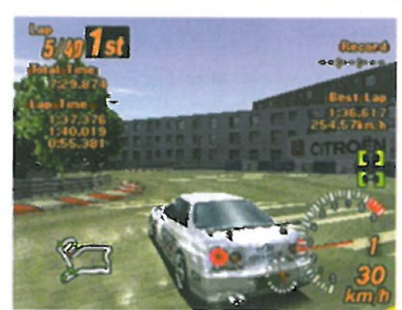


100 MILLAS

Pista: Circuito íntegro de Seattle
Permiso requerido: Internacional A
Límite: 600 caballos
Número de vueltas: 40

Usa de nuevo el R34 Skyline, pero si hiciste modificaciones para el último circuito, acuérdate de volver a elevar la relación de marchas en los ajustes previos. Si la redujiste antes y no la vuelves a cambiar no podrás sacar el mejor partido de las larguísimas rectas del circuito de Seattle, y eso puede representar un serio problema en esta prueba a cuarenta vueltas. Esta carrera es algo más corta y no te debería llevar más de una hora y cuarto de conducción, pero no conseguirás sacarles una ventaja tan grande a tus competidores, así que no pierdas la concentración ni por un segundo. Aquí hay algunas de esas curvas cerradas que te hacen quemar rueda a saco, o sea que deberás entrar a boxes entre cada 8 o 10 vueltas (depende de cómo apures) para cambiar a un nuevo juego de neumáticos.





COCHES A GANAR

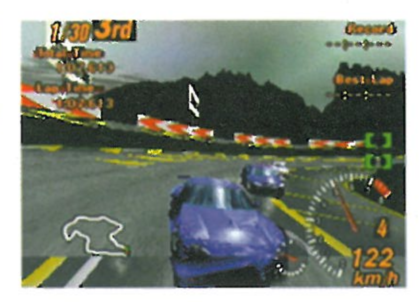
Otorgados al azar
[R] Escort Rally Car
[R] Ford GT-90



30 VUELTAS

Pista: prueba de montaña
Permiso requerido: Internacional B
Límite: 300 caballos
Número de vueltas: 30

Quizá esta carrera de resistencia dure sólo 30 vueltas, pero aun así vas a tardar en terminarla debido a las restricciones sobre el coche y el gran tamaño de la pista. Puedes usar el RX-7 que ganaste al principio en las pruebas especiales, un Tom's TIII reducido o cualquier otro coche que te apetezca siempre que se acerque al límite de potencia. Una vez que pases al pelotón y te coloques en cabeza, mantener el liderato y vencer en esta carrera de 45 minutos no debería suponer ningún problema. Tendrías que entrar a boxes cada 10 vueltas, pero cuando lo hagas es bueno tener presente cuántas vueltas le quedan a la carrera. No tiene sentido entrar a boxes cuando faltan, pongamos, 13 vueltas para terminar, para encontrarte con que debes volver a entrar a falta de sólo dos vueltas porque estás perdiendo el control. Espacia los cambios de neumáticos y entra a boxes sólo dos veces al llegar a las 10 y 20 vueltas. Como hay montones de rectas y curvas en horquilla, si quieres puedes cambiar a neumáticos de carrera medios.



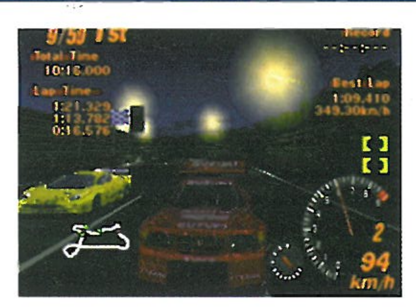
COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R]Denso Supra GT

RUTA 5

Pista: Ruta 5 de la etapa especial
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno
Número de vueltas: 50

Para esta carrera de una hora utiliza el Nissan R34 Skyline con un turbo de nivel 4, un Dodge Viper RT/10 totalmente modificado para carreras o, mejor aún, el Suzuki Escudo Pikes Peak Versión. Si usas éste último, es recomendable usar neumáticos de carrera medios: con unos duros girar puede ser difícil. Además, te puedes permitir entrar a boxes algo más a menudo debido a la delantera que el Escudo puede mantener. El Escudo y el Skyline son los mejores coches para estas carreras, porque no sólo son potentes, sino que además tienen tracción a las cuatro ruedas. Esto quiere decir que los neumáticos se desgastan con más uniformidad que en un coche de tracción delantera o trasera. No es mala idea incluir un repartidor de frenada en el coche que elijas, ya que esto también iguala mucho más el roce de los neumáticos. Otras modificaciones esenciales son cosas como la reducción de peso, para quitar al carga de los neumáticos, y unos controladores de estabilidad activa.



COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R] Cerbera LM Edition
Lancer Evo VI Rally Car



200 MILLAS

Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguna
Número de vueltas: 90

Usa otra vez el Nissan R34 Skyline o el Suzuki Escudo Pikes Peak. Esta carrera de resistencia es algo más difícil que el resto, pero tras la marca de las 40 vueltas deberías haber empezado a doblar al coche situado en segunda posición. Asegúrate de llevar al menos media vuelta de ventaja sobre el coche de detrás el primer par de veces que entres a boxes, ya que es muy probable que quede segundo. Si conduces el Escudo, empezarás a sacar mayor ventaja sobre rivales como el GT-One y el Tom's Supra cuando sus neumáticos empiecen a deteriorarse. Deberás entrar a boxes entre cada 11 o 13 vueltas: recuerda que debes tener cuidado con el último par de paradas y espaciarlas de modo uniforme. Resérvate dos horas para esta carrera.



COCHES A GANAR

Otorgados al azar
Mitsubishi 3000GT LM Ed.
Toyota Celica Rally car

2 HORAS

Pista: Circuito íntegro de Roma
Permiso requerido: Internacional A
Límite: Ninguno
Número de vueltas: 99

Para esta prueba emplea los mismos coches que antes. Es algo distinta a las demás carreras de resistencia porque gana quien cruce la línea de meta en primer lugar transcurridas las dos horas. No completarás las 99 vueltas, pero unas 90 no te las quita nadie. Lo peor que te puede ocurrir es que te aburras y te entre la pereza, así que no dejes de intentar batir tu vuelta más rápida para mantenerte despierto y alerta. No olvides fijarte en el reloj en esta carrera: en cuanto te acerques al último minuto para completar las dos horas, es buena idea detenerse sin más ante la línea de meta. Si vas a tardar más en terminar otra vuelta, más vale pararte y aguardar a que el tiempo se agote. Cambia de neumáticos entre cada 10 o 12 vueltas.



COCHES A GANAR

Otorgados al azar
[R] Altezza LM edition
[R] Corolla Rally car





PRUEBAS DE TIERRA

Para tomar parte en todas estas carreras de rally contrarreloj deberás poseer todos tus permisos hasta Internacional B. Cada una de las pruebas de rally consiste en una carrera de una vuelta sin ningún límite contra el tiempo de otro coche, representado por otro coche en la pista. Hagas lo que hagas, no intentes embestir al coche y usarlo para apoyarte en las curvas: es sólo un corredor fantasma. En todas estas carreras deberás tener los ojos bien abiertos, porque, al contrario que en los rallyes de verdad, no hay nadie que te grite las direcciones. Aprenderse los trazados es vital para obtener buenas marcas, ya que deberás girar enseguida para cada una de las curvas.

Al elegir un coche para estas pruebas de rally, el mejor lugar para empezar a buscar es en los especiales de cada fabricante: muchos de éstos son específicos para rallyes se conducirán muchísimo mejor que un coche de carretera con neumáticos de tierra. Unas buenas elecciones son el clásico y nunca igualado Subaru Impreza Rally Edition o el Ford Focus Rally. Ambos deberían ser lo bastante buenos como para ganar todas las carreras menos una.Esa carrera tan difícil es la ascensión de Pikes Peak Hill, y si ese nombre te resulta familiar es por una buena razón. En las dos últimas carreras del ascenso a la colina te enfrentarás a dos variaciones del Suzuki Pikes Peak, ¡incluido el Escudo! La única manera de ganar esta carrera es combatir el fuego con fuego y cambiar a unos neumáticos de tierra con tu Suzuki Pikes Peak Version. Al conducir el Pikes Peak, ten una precaución extrema en los saltos: la suspensión no es precisamente uno de los puntos fuertes de este coche y puede ser poco cooperativa, por no decir algo más, en baches y saltos. También es buena idea usar la segunda vista de persecución si sueles usar la primera de ellas, ya que con ese enorme guardabarros en medio cuesta apreciar bien las curvas.









TORNEOS DE FABRICANTES

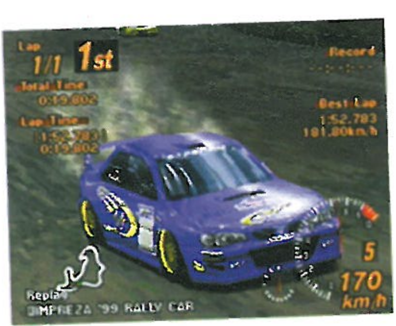
Una novedad en GT2 son los certámenes de fabricantes, que consisten en varios coches de un mismo tipo corriendo juntos. Puedes dar con cada torneo haciendo clic en el botón de pruebas al lado de la página de cada fabricante. No todas las compañías del juego tienen pruebas, así que consulta la lista que sigue. Por suerte, no necesitas superar ninguno de los exámenes de licencia para competir aquí (todos son de inscripción libre) pero sí necesitarás un coche. Lo mejor es seleccionar primero una prueba en la que quieras participar y escoger luego un coche específico con el que correr. Como norma general, selecciona el coche más caro de su tipo porque suele ser el mejor. Por ejemplo, si vas a participar en la Volkswagen Golf Cup, píllate el Golf IV V6, que es el mejor de los Golf disponibles. No vayas a ampliarlo al máximo enseguida porque cada torneo se divide en dos: uno para coches modificados para carreras y otro para autos normales. Pese a que todo el mundo llevará un coche muy parecido, no deberías tener ningún problema en ganar porque, como no se requieren permisos, la competencia no es gran cosa. Es mejor dejar estas carreras para después de los torneos principales, puesto que no te dan mucho dinero ni coches gratis para que los uses en carreras de otros fabricantes. Consigue dinero en las otras carreras para poder comprar más de un coche a la vez.













CIUDAD DEL NORTE
- Volkswagen Golf Cup
- Volkswagen New Beetle Challenge
- Aston Martin DB7 Trophy
- Vauxhall Tigra Cup
- Audi TT Challenge
- TVR Tuscan Speed Cup
- Mercedez-Benz SLK Trophy
- BMW 3 Series Cup ★
- Mini Challenge
- MGF Challenge
- Lotus Elise Trophy
- Lotus Elan Trophy

CIUDAD DEL ESTE
- Suzuki Alto Works Cup
- Suzuki Capuccino Cup
- Honda NSX Trophy ★
- Honda Civic Race
- Honda Beat The Beat ★
- Honda Type-R Meeting
- Honda S2000 Challenge
- Toyota Celica Meeting
- Toyota Starlet Meeting ★
- Toyota MR-S Trophy ★
- Toyota Altezza Cup
- Toyota Yaris Trophy
- Daihatsu Midget Contest ★
- Daihatsu Mira Challenge
- Daihatsu Storia Challenge
- Mazda RX-7 Meeting ★
- Mazda Roadsters Trophy
- Mazda Demio Race
- Mazda AZ-1 Challenge ★
- Subaru Alcyone Challenge
- Subaru Impreza Challenge ★
- Mitsubishi Mirage Cup
- Mitsubishi Evolution Challenge ★
- Tommy Kairi ZZ Challenge
- Nissan Silvia & 180SX Club
- Nissan Pulsar Cup ★
- Skyline R34 Challenge ★
- Micra Trophy
- GT-R Meeting

CIUDAD DEL SUR
- Dodge Viper Festival Of Speed
- Dodge Neon Trophy
- Ford Ka Challenge
- Ford Focus Challenge ★
- Chevrolet Corvette Meeting

CIUDAD DEL OESTE
- Peugeot 106 Challenge
- Citroen Saxo Challenge
- Renault Clio Cup
- Alfa Romeo 155 and 156 Race
- FIAT 500 Meeting
- Lancia Delta Cup


★ (sólo coches sin modificar)

LOS COCHES

Aquí está, por fin, lo que estabas esperando: la lista completa de todos los coches nuevos que se pueden conseguir en el juego, incluidos los especiales de los fabricantes. Si esto no basta para saciar tu sed de bugas molones, ve hacia la ciudad del Este, donde encontrarás cientos de coches de segunda mano esparcidos entre los fabricantes que allí hay.

VOLKSWAGEN

Conocida por sus Escarabajos, esta marca alemana fundada en 1953 no tiene precisamente los coches más veloces del juego, pero hay algunos divertidos, ¡incluido el nuevo Escarabajo!

GOLF IV 2.3 V5
Caballos: 149
Peso: 1284
Tipo: FF
Precio: 33,040

GOLF IV GTI
Caballos: 125
Peso: 1270
Tipo: FF
Precio: 29,000

GOLF IV GTI 1.8T
Caballos: 154
Peso: 1236
Tipo: FF
Precio: 30,710

GOLF IV V6
Caballos: 201
Peso: 1284
Tipo: FF
Precio: 40,210

LUPO 1.4
Caballos: 74
Peso: 864
Tipo: FF
Precio: 16,690

NEW BEETLE GLS 2.0L
Caballos: 115
Peso: 1256
Tipo: FF
Precio: 15,930

NEW BEETLE GT
Caballos: 424
Peso: 960
Tipo: 4WD
Precio: 500,000

VECTOR

Esta compañía tiene algunos de los coches más futuristas del juego. Aunque sólo hay tres a elegir, son todos unas bestias súper impulsadas, perfectos para carreras.

M12
Caballos: 490
Peso: 1636
Tipo: MR
Precio: 192,890

WEIGERT VECTOR W8 TWIN TURBO
Caballos: 634
Peso: 1550
Tipo: MR
Precio: 420,000

M12 LM EDITION
Caballos: 680
Peso: 1160
Tipo: MR
Precio: 2,000,000

AUDI

El fabricante alemán Audi, ahora parte del grupo Volkswagen, no tiene mucho que ofrecer, pero lo que tiene es bueno. El LM Edition TT en particular es un gran coche.

A3
Caballos: 149
Peso: 1145
Tipo: FF
Precio: 34,130

A4 2.8 QUATTRO
Caballos: 193
Peso: 1430
Tipo: 4WD
Precio: 50,530

S3
Caballos: 210
Peso: 1375
Tipo: 4WD
Precio: 47,460

S4 LIMOUSINE
Caballos: 261
Peso: 1510
Tipo: 4WD
Precio: 39,730

TT 1.8 QUATTRO
Caballos: 221
Peso: 1395
Tipo: 4WD
Precio: 46,580

TT LM EDITION
Caballos: 493
Peso: 970
Tipo: 4WD
Precio: 1,000,000

MINI & MG

Tener dos excelentes marcas apretujadas en una misma sección significa que no tienes mucha oferta entre la que elegir, pero puedes correr con uno de los mejores coches de culto de Gran Bretaña: el Mini.

MGF 1.8C VVC
Caballos: 142
Peso: 1110
Tipo: MR
Precio: 36,710

MINI 1.3
Caballos: 62
Peso: 720
Tipo: FF
Precio: 16,300

MINI COOPER 1.3I
Caballos: 61
Peso: 720
Tipo: FF
Precio: 16,830

MINI COOPER 12755 MK 1
Caballos: 73
Peso: 700
Tipo: FF
Precio: 500,000

LISTER

Esta compañía británica sólo tiene un coche disponible, pero desde luego no es ninguna oruga.

STORM V12
Caballos: 593
Peso: 1438
Tipo: FR
Precio: 384,140

JAGUAR

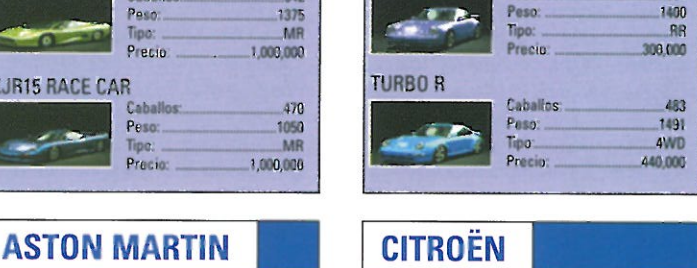
En activo desde la década de los 30, Jaguar siempre ha sido sinónimo de potencia y calidad sobre el asfalto, algo que sin duda merece un respeto. Dale un repaso al atractivo y raudo XJ220.

XJ SPORT 3.2
Caballos: 239
Peso: 1710
Tipo: FR
Precio: 61,540

XJR VEHICLE
Caballos: 369
Peso: 1775
Tipo: FR
Precio: 90,390

XK8 COUPE
Caballos: 289
Peso: 1615
Tipo: FR
Precio: 88,550

XKR
Caballos: 369
Peso: 1640
Tipo: FR
Precio: 104,890

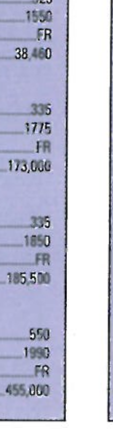


XJ220 GT RACE CAR
Caballos: 542
Peso: 1375
Tipo: MR
Precio: 1,000,000

XJR15 RACE CAR
Caballos: 470
Peso: 1050
Tipo: MR
Precio: 1,000,000

ASTON MARTIN





Compañía bien asentada, ahora en manos de Ford, Aston Martin siempre ha sido el coche del conductor distinguido como, por ejemplo, James Bond. Sin duda, una buena razón para comprar un coche aquí...

DB6
Caballos: 325
Peso: 1550
Tipo: FR
Precio: 38,460

DB7 COUPE
Caballos: 335
Peso: 1775
Tipo: FR
Precio: 173,000

DB7 VOLANTE
Caballos: 335
Peso: 1850
Tipo: FR
Precio: 185,500

V8 VANTAGE
Caballos: 550
Peso: 1990
Tipo: FR
Precio: 455,000

RUF



Para los que seáis fans de Porsche, esta compañía os alegrará el día. RUF se encarga básicamente de tomar los coches de Porsche y trucarlos para que se adecúen a los más altos estándares de competición.

BTR2
Caballos: 419
Peso: 1450
Tipo: RR
Precio: 258,000

BTR TIPO 1
Caballos: 368
Peso: 1190
Tipo: RR
Precio: 370,00

BTR TIPO 2
Caballos: 368
Peso: 1240
Tipo: RR
Precio: 370,000

CTR 2
Caballos: 512
Peso: 1380
Tipo: 4WD
Precio: 382,000

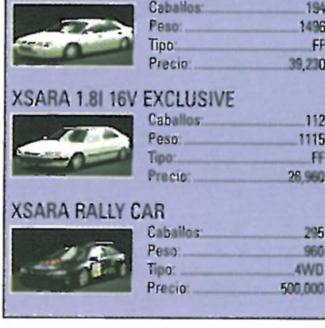
CTR 2 SPORT
Caballos: 532
Peso: 1370
Tipo: 4WD
Precio: 440,000

CTR YELLOWBIRD
Caballos: 462
Peso: 1200
Tipo: RR
Precio: 370,000

RCT
Caballos: 364
Peso: 1400
Tipo: RR
Precio: 300,000

TURBO R
Caballos: 483
Peso: 1491
Tipo: 4WD
Precio: 440,000

CITROËN



Aunque esta compañía francesa inició su andadura como fabricante de engranajes, ya en 1919 se pasó a los coches y ahora es muy conocida en la industria del coche por sus innovaciones técnicas.

SAXO1.6I VTS
Caballos: 120
Peso: 935
Tipo: FF
Precio: 21,330

XANTIA 3.0I V6 EXCLUSIVE
Caballos: 194
Peso: 1496
Tipo: FF
Precio: 39,230

XSARA 1.8I 16V EXCLUSIVE
Caballos: 112
Peso: 1115
Tipo: FF
Precio: 26,960

XSARA RALLY CAR
Caballos: 295
Peso: 960
Tipo: 4WD
Precio: 500,000



NISSAN

Nissan, otra gran compañía japonesa, tiene renombre en el mundo entero y ofrece alguno de los vehículos más potentes del juego, incluido el súper veloz R34 Skyline GT-R V Spec, coche predilecto de GT2.

CUBE X


- Caballos: 80
- Peso: 970
- Tipo: FF
- Precio: 14,100

300 ZX 2+2


- Caballos: 226
- Peso: 1480
- Tipo: FR
- Precio: 34,680

300 ZX 2+2 TURBO


- Caballos: 276
- Peso: 1580
- Tipo: FR
- Precio: 41,900

300 ZX

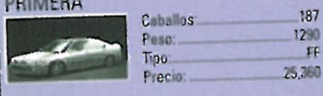

- Caballos: 226
- Peso: 1440
- Tipo: FR
- Precio: 30,700

300 ZX TURBO

- Caballos: 276
- Peso: 1520
- Tipo: FR
- Precio: 39,900

MARCH SR

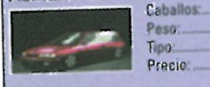

- Caballos: 77
- Peso: 830
- Tipo: FF
- Precio: 14,200

PRIMERA


- Caballos: 187
- Peso: 1290
- Tipo: FF
- Precio: 25,360

PRIMERA WAGON

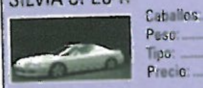

- Caballos: 187
- Peso: 1340
- Tipo: FF
- Precio: 23,850

ALMERA VZ-R


- Caballos: 172
- Peso: 1120
- Tipo: FF
- Precio: 17,400

ALMERA VZ-R N1

- Caballos: 197
- Peso: 1100
- Tipo: FF
- Precio: 22,400

SILVIA SPEC-R


- Caballos: 246
- Peso: 1240
- Tipo: FR
- Precio: 23,900

SILVIE SPEC-R AERO

- Caballos: 246
- Peso: 1240
- Tipo: FR
- Precio: 25,600

SILVIA SPEC-S


- Caballos: 162
- Peso: 1200
- Tipo: FR
- Precio: 17,700

SILVIE SPEC-S AERO

- Caballos: 162
- Peso: 1200
- Tipo: FR
- Precio: 20,700

SKYLINE 256T TURBO R34

- Caballos: 276
- Peso: 1410
- Tipo: FR
- Precio: 29,130

SKYLINE GT-R R34


- Caballos: 276
- Peso: 1540
- Tipo: 4WD
- Precio: 49,980

SKYLINE GT-R V-SPEC R34


- Caballos: 276
- Peso: 1560
- Tipo: 4WD
- Precio: 55,980

STAGEA 25T RS FOUR V

- Caballos: 276
- Peso: 1650
- Tipo: 4WD
- Precio: 32,600

STAGEA ANTECH VERSION 260 RS

- Caballos: 276
- Peso: 1720
- Tipo: 4WD
- Precio: 42,600

SUNNY VZ-R

- Caballos: 172
- Peso: 1180
- Tipo: FF
- Precio: 18,710

R390 GT1 ROAD CAR

- Caballos: 345
- Peso: 1180
- Tipo: MR
- Precio: 1,000,000

PENZOIL NISMO GTR

- Caballos: 680
- Peso: 1180
- Tipo: 4WD
- Precio: 1,000,000

NISMO GTR LM ROAD VERSION

- Caballos: 300
- Peso: 1580
- Tipo: FR
- Precio: 500,000

ALFA ROMEO

Incluida en el grupo FIAT, la compañía Alfa Romeo se remonta a 1910. Ofrece buenos coches de carretera y un precioso turismo .

145 2.0 CLOVERLEAF

- Caballos: 147
- Peso: 1210
- Tipo: FF
- Precio: 29,320

155 2.0 TS 16V

- Caballos: 147
- Peso: 1300
- Tipo: FF
- Precio: 11,860

156 2.0 TS 16V

- Caballos: 154
- Peso: 1250
- Tipo: FF
- Precio: 34, 530

156 2.5 V6 24V

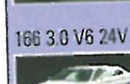
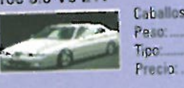
- Caballos: 190
- Peso: 1320
- Tipo: FF
- Precio: 38,910

166 2.0 TS 16V

- Caballos: 152
- Peso: 1420
- Tipo: FF
- Precio: 40,850

166 2.5 V6 24V


- Caballos: 187
- Peso: 1490
- Tipo: FF
- Precio: 46,210

166 3.0 V6 24V



- Caballos: 222
- Peso: 1510
- Tipo: FF
- Precio: 50,990

GTV 2.0 TS 16V


- Caballos: 147
- Peso: 1370
- Tipo: FF
- Precio: 38,360

GTV 3.0 V6 24V

- Caballos: 218
- Peso: 1415
- Tipo: FF
- Precio: 49,070

SPIDER 2.0 TS


- Caballos: 147
- Peso: 1370
- Tipo: FF
- Precio: 40,790

155 TOURING CAR


- Caballos: 439
- Peso: 1060
- Tipo: 4WD
- Precio: 1,000,000

SHELBY

Impregnada de historia, Shelby produce unos deportivos que deberían estar en un museo como obras de arte. El especial de Shelby en concreto, el Cobra, es un coche magnífico.

GT 350 Ë66


- Caballos: 305
- Peso: 1270
- Tipo: FR
- Precio: 42,400

GT 500 Ë68


- Caballos: 335
- Peso: 1619
- Tipo: FR
- Precio: 63,600

COBRA COUPE


- Caballos: 389
- Peso: 1043
- Tipo: FR
- Precio: 1,000,000

SERIES 1


- Caballos: 319
- Peso: 1202
- Tipo: FR
- Precio: 1,000,000

RENAULT

El fabricante francés Renault fue una de las primeras compañías automovilísticas en usar motores de turbopropulsión, y acoge uno de los coches especiales más extraños del juego, el monovolumen de carreras Espace F1.

CLIO 16V


- Caballos: 171
- Peso: 1095
- Tipo: FF
- Precio: 22,380

CLIO SPORT V6 24V


- Caballos: 249
- Peso: 1250
- Tipo: MR
- Precio: 52,440

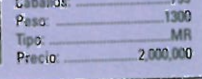
LAGUNA V6


- Caballos: 190
- Peso: 1470
- Tipo: FF
- Precio: 32,550

MEGANE 2.0 16V COUPE


- Caballos: 144
- Peso: 1170
- Tipo: FF
- Precio: 32,550

ESPACE F1



- Caballos: 799
- Peso: 1300
- Tipo: MR
- Precio: 2,000,000



LIBRO DE RUTA

TOYOTA

Tal vez esta compañía japonesa empezara como fabricante textil, pero no hay duda de que ahora saben una o dos cosillas sobre cómo hacer grandes coches. Las gamas MR2 o Supra son toda una garantía, aunque si buscas emociones fuertes tal vez debas probar el GT-One.

ALTEZZA RS 200

- Caballos: 207
- Peso: 1340
- Tipo: FR
- Precio: 24,000

LEXUS GS300

- Caballos: 226
- Peso: 1610
- Tipo: FR
- Precio: 35,600

ARISTO V300

- Caballos: 276
- Peso: 1680
- Tipo: FR
- Precio: 43,600

CALDINA GT-T

- Caballos: 256
- Peso: 1440
- Tipo: 4WD
- Precio: 26,880

CELICA SS-II

- Caballos: 187
- Peso: 1140
- Tipo: FF
- Precio: 22,200

CELICA ELEGANT SPORTS VERSION

- Caballos: 187
- Peso: 1140
- Tipo: FF
- Precio: 22,600

CELICA MECHANICAL SPORTS VER.

- Caballos: 187
- Peso: 1140
- Tipo: FF
- Precio: 22,480

CHASER TOURER S

- Caballos: 197
- Peso: 1400
- Tipo: FR
- Precio: 27,950

CHASER TOURER V

- Caballos: 276
- Peso: 1470
- Tipo: FR
- Precio: 32,270

COROLLA LEVIN BZR

- Caballos: 162
- Peso: 1080
- Tipo: FF
- Precio: 18,990

LEXUS GS400

- Caballos: 152
- Peso: 1340
- Tipo: FR
- Precio: 38,460

LEXUS SC400

- Caballos: 289
- Peso: 1685
- Tipo: FR
- Precio: 57,850

MR2 G-LIMITED

- Caballos: 197
- Peso: 1220
- Tipo: MR
- Precio: 23,750

MR2 GT-S

- Caballos: 241
- Peso: 1270
- Tipo: MR
- Precio: 27,130

MR2 SPIDER

- Caballos: 138
- Peso: 970
- Tipo: MR
- Precio: 19,800

PRIMUS

- Caballos: 57
- Peso: 1240
- Tipo: FF
- Precio: 21,500

SOARER 2.5 GT-T VVT

- Caballos: 276
- Peso: 1560
- Tipo: FR
- Precio: 36,100

LEXUS SC300

- Caballos: 226
- Peso: 1550
- Tipo: FR
- Precio: 32,650

SPRINTER TRUENO BZR

- Caballos: 162
- Peso: 1080
- Tipo: FF
- Precio: 18,990

STARLET GLANZA V

- Caballos: 133
- Peso: 950
- Tipo: FF
- Precio: 14,500

SUPRA RZ

- Caballos: 276
- Peso: 1510
- Tipo: FR
- Precio: 44,800

SUPRA SZ-R

- Caballos: 221
- Peso: 1450
- Tipo: FR
- Precio: 34,700

YARIS F

- Caballos: 69
- Peso: 820
- Tipo: FF
- Precio: 9,280

ALTEZZA 280

- Caballos: 276
- Peso: 1340
- Tipo: FR
- Precio: 34,000

COROLLA RALLY CAR

- Caballos: 294
- Peso: 1200
- Tipo: 4WD
- Precio: 500,000

GT-ONE ROAD VERSION

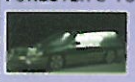
- Caballos: 591
- Peso: 900
- Tipo: MR
- Precio: 1,000,000

CASTROL TOMS SUPRA

- Caballos: 670
- Peso: 1150
- Tipo: FR
- Precio: 1,000,000

SUBARU

Subaru es célebre por sus coches de tracción a las cuatro ruedas. Fundada en 1958, ofrece uno de los mejores coches de rally, el Subaru Impreza.

FORESTER S-TURBO

- Caballos: 246
- Peso: 1350
- Tipo: 4WD
- Precio: 21,220

IMPREZA SEDAN GT
- Caballos: 276
- Peso: 1270
- Tipo: 4WD
- Precio: 25, 790

IMPREZA WAGON GT
- Caballos: 236
- Peso: 1300
- Tipo: 4WD
- Precio: 24,230

IMPREZA COUPE WRX-R S TI VER.VI
- Caballos: 276
- Peso: 1260
- Tipo: 4WD
- Precio: 30,090

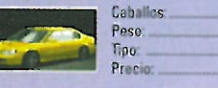
IMPREZA SEDAN WRX STI VER.VI

- Caballos: 276
- Peso: 1270
- Tipo: 4WD
- Precio: 29,190

IMPREZA SEDAN WRX RA STI VER.VI
- Caballos: 276
- Peso: 1240
- Tipo: 4WD
- Precio: 28,590

IMPREZA WAGON WRX STI VER.VI

- Caballos: 276
- Peso: 1310
- Tipo: 4WD
- Precio: 29,190

LEGACY SEDAN GT

- Caballos: 276
- Peso: 1440
- Tipo: 4WD
- Precio: 25,880

PICO RM

- Caballos: 63
- Peso: 920
- Tipo: 4WD
- Precio: 13,790

PICO RS

- Caballos: 63
- Peso: 860
- Tipo: 4WD
- Precio: 12,650

IMPREZA '99 RALLY CAR
- Caballos: 295
- Peso: 1230
- Tipo: 4WD
- Precio: 500,000

CUSCO SUBARU IMPREZA
- Caballos: 404
- Peso: 980
- Tipo: FR
- Precio: 500,000

VENTURI

Este es lo más parecido a los míticos Ferrari que verás en el juego. El fabricante francés Venturi hace algunos de los mejores coches de carreras de Gran Turismo 2.

ATLANTIQUE 300 BI-TURBO

- Caballos: 210
- Peso: 1250
- Tipo: MR
- Precio: 104,150

ATLANTIQUE 400 GT

- Caballos: 408
- Peso: 1150
- Tipo: MR
- Precio: 137,040

ATLANTIQUE 600 LM EDITION

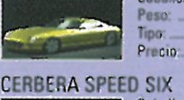
- Caballos: 690
- Peso: 960
- Tipo: MR
- Precio: 2,000,000

TVR

Buen lugar para buscar un coche veloz. TVR es la propietaria del Griffith y el Tuscan Speed 12.

CERBERA 4.2

- Caballos: 350
- Peso: 1100
- Tipo: FR
- Precio: 71,850

CERBERA 4.5

- Caballos: 420
- Peso: 1100
- Tipo: FR
- Precio: 81,290

CERBERA SPEED SIX
- Caballos: 350
- Peso: 1130
- Tipo: FR
- Precio: 71,850

CHIMAERA 4.0

- Caballos: 234
- Peso: 1060
- Tipo: FR
- Precio: 55,410

CHIMAERA 4.5

- Caballos: 285
- Peso: 1060
- Tipo: FR
- Precio: 59,440

CHIMAERA 5.0

- Caballos: 319
- Peso: 1060
- Tipo: FR
- Precio: 62,410

GRIFFITH 500
- Caballos: 340
- Peso: 1060
- Tipo: FR
- Precio: 62,410

GRIFFITH BLACKPOOL B340

- Caballos: 335
- Peso: 1060
- Tipo: FR
- Precio: 79,800

SPEED 12

- Caballos: 809
- Peso: 950
- Tipo: FR
- Precio: Competición

TUSCAN SPEED SIX

- Caballos: 359
- Peso: 1060
- Tipo: FR
- Precio: Competición

DAIHATSU

Daihatsu, uno de los creadores de autos más antiguos de Japón, es el sitio ideal para ir de compras si buscas coches pequeños.
Sólo por su valor humorístico ya vale la pena echarle un vistazo al Midget.

MIDGET II D-TIPO

Caballos: 30
Peso: 570
Tipo: FR
Precio: 5,940

CUORE TR AERO PACKAGE

Caballos: 57
Peso: 780
Tipo: 4WD
Precio: 11,330

CUORE TX

Caballos: 63
Peso: 770
Tipo: 4WD
Precio: 9720

MOVE AERO DOWN CUSTOM

Caballos: 63
Peso: 890
Tipo: 4WD
Precio: 13,800

MOVE SR-XX

Caballos: 63
Peso: 880
Tipo: 4WD
Precio: 12,650

OPTI AERODOWN BEEX

Caballos: 63
Peso: 820
Tipo: 4WD
Precio: 11,950

SIRION 2WD

Caballos: 59
Peso: 840
Tipo: FF
Precio: 10,380

SIRION 4WD

Caballos: 59
Peso: 890
Tipo: 4WD
Precio:11,830

SIRION X4

Caballos: 118
Peso: 840
Tipo: 4WD
Precio: 13,900

TERIOS KID AERODOWN

Caballos: 63
Peso: 1000
Tipo: 4WD
Precio: 13,900

SIRION RALLY CAR
Caballos: 493
Peso: 800
Tipo: 4WD
Precio: 1,000,000

SUZUKI

Más conocido por sus motos, este fabricante no efectúa muchas salidas al mundo del automóvil, pero cuando lo hace, lo hace bien. El Pikes Peak es el coche más rápido que encontrarás.

ALTO WORKS RSZ '98

Caballos: 63
Peso: 720
Tipo: 4WD
Precio: 11,000

KEI S

Caballos: 63
Peso: 760
Tipo: 4WD
Precio: 10,980

WAGON R RR '98

Caballos: 63
Peso: 820
Tipo: 4WD
Precio: 11,700

CULTUS PIKES PEAK VERSION

Caballos: 788
Peso: 873
Tipo: 4WD
Precio: 2,000,000

ESCUDO PIKES PEAK VERSION
Caballos: 981
Peso: 800
Tipo: 4WD
Precio: 2,000,000

MERCEDES-BENZ

Mercedes y Benz se fusionaron en 1926, y desde entonces ha sido sinónimo de lujo.

A160 AVANTGARDE

Caballos: 101
Peso: 1115
Tipo: FF
Precio: 27,000

AMG C43

Caballos: 305
Peso: 1570
Tipo: FR
Precio: 104,000

AMG E55

Caballos: 354
Peso: 1710
Tipo: FR
Precio: 153,000

CLK 200 SPORT

Caballos: 136
Peso: 1375
Tipo: FR
Precio: 47,880

CLK 320 SPORT

Caballos: 217
Peso: 1495
Tipo: FR
Precio: 64,050

SLK 230 KOMPRESSOR

Caballos: 193
Peso: 1325
Tipo: FR
Precio: 55,310

LOTUS

Fundada en 1948, esta marca es un buen lugar para buscar un coche de carreras óptimo, y alberga algunas de los nombres más potentes, como el Esprit y el Elise GT1.

ELAN S2 64

Caballos: 104
Peso: 638
Tipo: FR
Precio: 41,000

ELAN S2 90

Caballos: 130
Peso: 997
Tipo: FF
Precio: 44,580

ELAN S4 SPRINT

Caballos: 126
Peso: 694
Tipo: FR
Precio: 37,800

ELISE 111S

Caballos: 141
Peso: 770
Tipo: MR
Precio: 56,480

ELISE 190

Caballos: 190
Peso: 670
Tipo: MR
Precio: 58,530

ELISE

Caballos: 118
Peso: 690
Tipo: MR
Precio: 39,250

ELISE 135

Caballos: 133
Peso: 770
Tipo: MR
Precio: 50,610

ESPRIT SPORT 350

Caballos: 349
Peso: 1300
Tipo: MR
Precio: 113,540

ESPRIT V8 GT

Caballos: 349
Peso: 1380
Tipo: MR
Precio: 87,320

ESPRIT V8 SE

Caballos: 349
Peso: 1380
Tipo: MR
Precio: 87,320

MOTOR SPORTS ELISE

Caballos: 200
Peso: 700
Tipo: MR
Precio: 100,000

ESPRIT GT1

Caballos: 550
Peso: 900
Tipo: MR
Precio: 1,000,000

ELISE GT1

Caballos: 542
Peso: 900
Tipo: MR
Precio: 1,000,000

VAUXHALL

Debutó en la carretera en 1903. Su logo sólo permanece en el Reino Unido: fuera de allí sus coches llevan la marca de Opel. Quédate con el espléndido Ice.

ASTRA SRI 2.0I 16V

Caballos: 132
Peso: 1203
Tipo: FF
Precio: 21,850

CORSA SPORT 1.6I 16V
Caballos: 104
Peso: 1021
Tipo: FF
Precio: 19,880

TIGRA 1.6I

Caballos: 104
Peso: 1032
Tipo: FF
Precio: 25,640

VECTRA GSI 2.5 V6

Caballos: 192
Peso: 1379
Tipo: FF
Precio: 36,700

CALIBRA TOURING CAR

Caballos: 449
Peso: 1060
Tipo: 4WD
Precio: 1,000,000

TIGRA ICE RACE CAR
Caballos: 418
Peso: 950
Tipo: 4WD
Precio: 500,000

LIBRO DE RUTA

MITSHUBISHI

Mitsubishi te brinda una amplia gama de coches a elegir, como el magnífico FTO GPX de tracción delantera.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
ECLIPSE GS-T	226	1330	FF	23,600
FTO GP VERSION	197	1150	FF	23,600
FTO GPX	197	1170	FF	23,330
FTO GR	177	1150	FF	18,870
GALANT SUPER VR4	256	1520	4WD	29,310
GALANT VR4	276	1460	4WD	29,810
GALANT VR-G	138	1240	FF	19,500
3000 GT SR	221	1600	4WD	29,980
3000 GT VR4 TURBO	276	1680	4WD	43,230
3000GT TWIN TURBO MR	276	1670	4WD	39,790
LANCER EVOLUTION VI GSR	276	1360	4WD	32,480
LANCER EVOLUTION VI RS	276	1260	4WD	25,980
LEGNUM SUPER VR4	256	1570	4WD	29,250
LEGNUM ST	162	1510	FF	19,230
LEGNUM VR4 TIPO-S	276	1570	4WD	29,750
MINICA PJ	172	1070	FF	17,980
MIRAGE ASTI RX-R	172	1070	FF	17,980
MIRAGE ASTI ZR	172	1080	FF	14,080
MIRAGE CYBORG VR	172	1060	FF	19,080
PAJERO MINI SPORT	63	940	4WD	13,380
LANCER EVOLUTION V RALLY	285	1030	4WD	500,000
TAEIVON FTO TRAMPIO	374	960	FF	500,000

FIAT

FIAT, fundada en 1899, es dueña hoy día de Alfa Romeo, Lancia, Masserati y Ferrari.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
500 CINQUECENTO	54	735	FF	13,500
500R	22	520	RR	8,500
600 SPORTING	54	735	FF	13,100
BARCHETTA	130	1060	FF	28,350
COUPE 2.0 20V TURBO	219	1310	FF	39,900
PUNTO GT	130	1000	FF	23,480

BMW

Esta compañía estaba especializada en motores de aviones, pero ahora está bien instalada en la industria del coche e incluso posee Rolls Royce.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
320CI	147	1440	FR	41,800
323CI COUPE	167	1445	FR	45,360
323TI COMPACT	169	1330	FR	52,890
328CI COUPE	190	1465	FR	50,690
328I SALOON	193	1460	FR	55,310
528I SALOON	142	1575	FR	61,500
740I SALOON	285	2055	FR	101,000
840CI COUPE	285	1895	FR	105,000

PLYMOUTH

Esta compañía no presenta tantos coches como otras, pero sus modelos son pura potencia y aloja el atractivo Plymouth Spyder.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
CUDA '70	289	1629	FR	24,140
GTX	425	1603	FR	30,490
MUSCLE CAR	425	1651	FR	45,400
SUPERBIRD	425	1742	FR	41,850
PT SPYDER	224	1225	MR	Competición

LANCIA

Creada en 1906, la marca de deportivos italiana Lancia ofrece en su gama Delta algunos coches de calidad ideales para empezar a ganar en los primeros circuitos. La compañía está actualmente en manos de FIAT.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
DELTA HF INTEGRALE 	175	1315	4WD	29,710
DELTA HF INTEGRALE COLLEZIONE 	214	1340	4WD	44,000
DELTA HF INTEGRALE EVOLUZIONE 	199	1300	4WD	32,000
Y 1.2 16V 	82	910	FF	22,000
DELTA S4 	234	1200	4WD	500,000

PEUGEOT

La compañía francesa Peugeot es uno de los fabricantes más antiguos que aparecen en el juego, ya que construyó su primer coche en 1889. También forma parte, junto a Citröen, del grupo PSA.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
106 1.6 RALLY E 	102	900	FF	19,230
106 1.6 S16 	120	960	FF	23,500
206 S16 	138	1080	FF	24,460
306 S16 	166	1160	FF	31,000
406 3.0 COUPE 	194	1458	FF	42,860
406 SEDAN 	130	1390	FF	44,390
206 RALLY CAR 	294	1230	4WD	500,000

CHEVROLET

Fundada en el año 1911, Chevrolet es una de las marcas estadounidenses con mayor carga mítica, y es conocida por su potente Corvette, el deportivo americano por antonomasia. Actualmente la compañía forma parte del grupo General Motors.

CAMARO Z28 COUPE '97
Caballos: 285
Peso: 1561
Tipo: FR
Precio: 22,830

CAMARO SS '97

Caballos: 309
Peso: 1561
Tipo: FR
Precio: 32,880

CAMARO Z28 '69

Caballos: 299
Peso: 1540
Tipo: FR
Precio: 37,420

CORVETTE ZR-1

Caballos: 405
Peso: 1590
Tipo: FR
Precio: 50,600

CORVETTE 427 STINGRAY '69

Caballos: 434
Peso: 1472
Tipo: FR
Precio: 52,710

CORVETTE STINGRAY '67

Caballos: 434
Peso: 1540
Tipo: FR
Precio: 64,750

CORVETTE STINGRAY '82

Caballos: 200
Peso: 1516
Tipo: FR
Precio: 25,280

CORVETTE COUPE '98

Caballos: 330
Peso: 1496
Tipo: FR
Precio: 36,840

CORVETTE GRAND SPORT

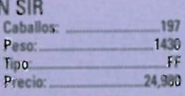
Caballos: 330
Peso: 1496
Tipo: FR
Precio: 40,010

HONDA

Honda sólo lleva haciendo coches desde 1963, pero ya tiene unos especiales de primera.

ACCORD SIR-T

Caballos: 197
Peso: 1300
Tipo: FF
Precio: 21,480

ACCORD WAGON SIR

Caballos: 197
Peso: 1430
Tipo: FF
Precio: 24,980

CIVIC VTI

Caballos: 167
Peso: 1130
Tipo: FF
Precio: 18,580

CIVIC VTI

Caballos: 167
Peso: 1100
Tipo: FF
Precio: 17,680

CIVIC TIPO-R

Caballos: 182
Peso: 1050
Tipo: FF
Precio: 19,980

INTEGRA SIR-G

Caballos: 177
Peso: 1120
Tipo: FF
Precio: 19,880

INTEGRA TIPO-R
Caballos: 197
Peso: 1080
Tipo: FF
Precio: 25,160

LIFE T
Caballos: 49
Peso: 820
Tipo: FF
Precio: 12,290

LOGO TS

Caballos: 89
Peso: 980
Tipo: FF
Precio: 12,980

NSX
Caballos: 276
Peso: 1392
Tipo: MR
Precio: 91,070

NSX TIPO-S

Caballos: 276
Peso: 1320
Tipo: MR
Precio: 103,570

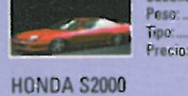
NSX TIPO-S ZERO

Caballos: 276
Peso: 1270
Tipo: MR
Precio: 98,570

PRELUDE 2.2 VTI
Caballos: 197
Peso: 1290
Tipo: FF
Precio: 22,830

PRELUDE SIR S-SPEC

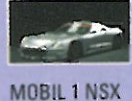
Caballos: 216
Peso: 1270
Tipo: FF
Precio: 22,930

PRELUDE TIPO-S

Caballos: 216
Peso: 1380
Tipo: FF
Precio: 24,930

HONDA S2000
Caballos: 246
Peso: 1240
Tipo: FR
Precio: 33,800

Z TURBO

Caballos: 63
Peso: 970
Tipo: 4WD
Precio: 12,880

S2000 GT1

Caballos: 570
Peso: 960
Tipo: FR
Precio: 1,000,000

MOBIL 1 NSX

Caballos: 611
Peso: 1180
Tipo: MR
Precio: 1,000,000

RAYBRIG NSX

Caballos: 611
Peso: 1180
Tipo: MR
Precio: 1,000,000

MAZDA

En activo desde 1960, Mazda es uno de los mejores sitios para ir en busca de coches con carácter. Y no sólo son ostentación: el potente RX-7 es una delicia de conducir.

DEMIO GL-X

Caballos: 98
Peso: 960
Tipo: FF
Precio: 14,660

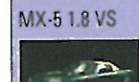
323F S-WAGON SPORT 20

Caballos: 167
Peso: 1310
Tipo: 4WD
Precio: 19,330

MX-5 1.6 S PACKAGE

Caballos: 123
Peso: 1020
Tipo: FR
Precio: 19,600

MX-5 1.8 RS
Caballos: 142
Peso: 1030
Tipo: FR
Precio: 22,950

MX-5 1.8 VS

Caballos: 142
Peso: 1030
Tipo: FR
Precio: 23,950

RX-7 TIPO-R

Caballos: 276
Peso: 1260
Tipo: FR
Precio: 34,700

RX-7 TIPO-RB

Caballos: 261
Peso: 1240
Tipo: FR
Precio: 28,980

RX-7 TIPO-RS

Caballos: 276
Peso: 1280
Tipo: FR
Precio: 37,780

RX-7 LM EDITION

Caballos: 557
Peso: 960
Tipo: FR
Precio: 1,000,000

RE AMEMIYA RACING MATSUMOTO-KIYOSHI RX-7

Caballos: 414
Peso: 980
Tipo: FR
Precio: 500,000

RX-7 A-SPEC LM EDITION

Caballos: 542
Peso: 1050
Tipo: FR
Precio: 1,000,000

DODGE

La americana Dodge, uno de los mejores lugares del juego para ir a por muscle cars, es ahora parte de Chrysler. El Dodge Viper es una experiencia inigualable...

AVENGER ES

Caballos: 140
Peso: 1395
Tipo: 22,110
Precio: 22,110

CHALLENGER

Caballos: 289
Peso: 1656
Tipo: FR
Precio: 11,500

CHARGER '71

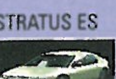
Caballos: 384
Peso: 1717
Tipo: FR
Precio: 21,080

INTREPID ES
Caballos: 224
Peso: 1596
Tipo: FF
Precio: 24,660

NEON ACR

Caballos: 149
Peso: 1125
Tipo: FF
Precio: 14,860

NEON R/T
Caballos: 149
Peso: 1125
Tipo: FF
Precio: 15,070

STRATUS ES

Caballos: 167
Peso: 1364
Tipo: FF
Precio: 20,550

VIPER GTS

Caballos: 449
Peso: 1531
Tipo: FR
Precio: 75,410

VIPER RT/10

Caballos: 449
Peso: 1506
Tipo: FR
Precio: 72,790

CONCEPT CAR

Caballos: 219
Peso: 980
Tipo: FR
Precio: Competición

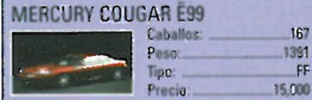
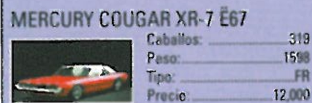
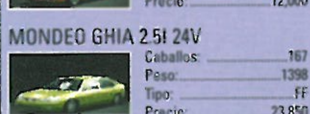
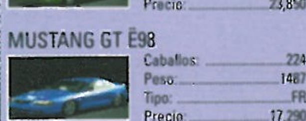
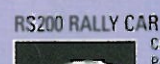
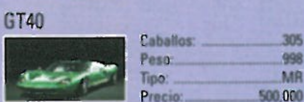
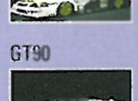
CHRYSLER PHAETON

Caballos: 475
Peso: 1600
Tipo: FR
Precio: Competición

VIPER GTS-R TEAM ORECA
Caballos: 641
Peso: 1150
Tipo: FR
Precio: 1,000,000

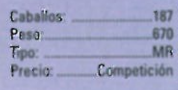
FORD

Todo el que sabe qué es un coche conoce también el nombre de esta marca. Establecida en 1903, esta enorme compañía norteamericana es dueña de Jaguar, Aston Martin y Volvo. Ford tiene algunos buenos coches de carreras y de rally, como el nuevo Ford Focus.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
COUGAR 2.5I 24V	167	1391	FF	42,000
FOCUS GHIA 2.0I ZETEC	128	1160	FF	27,100
FOCUS 1.8I ZETEC	113	1125	FF	23,600
KA 	59	875	FF	15,000
MERCURY COUGAR Ë99 	167	1391	FF	15,000
MERCURY COUGAR XR-7 Ë67 	319	1598	FR	12,000
MONDEO GHIA 2.5I 24V 	167	1398	FF	23,850
MUSTANG GT Ë98 	224	1487	FR	17,290
MUSTANG SVT COBRA	304	1541	FR	28,490
MUSTANG GT '99	260	1485	FR	17,480
MUSTANG SVT COBRA '99	319	1556	FR	28,800
PUMA 1.7 ZETEC-SE VCT	123	1034	FF	27,710
RS200 RALLY CAR  	379	1260	4WD	100,000
TAURUS SHO Ë99	234	1510	FF	30,980
FOCUS RALLY CAR 	299	1230	4WD	500,000
GT40 	305	998	MR	500,000
SALEEN SR WIDEBODY 	641	1180	FR	1,000,000
GT90 	719	1452	MR	Competición

TOMMY KAIRI

El nombre de Tommy Kairi comenzó a circular en 1988, pero la compañía empezó en 1967. Un lugar genial para buscar deportivos de alto rendimiento o un buen especial.

Modelo	Caballos	Peso	Tipo	Precio
M13 STAGE II	88	630	FF	16,050
M30 GTS  	236	1410	FR	58,000
M30 GTS-R 	276	1300	FR	67,800
TOMMY KAIRI R '95	394	1530	4WD	69,800
TOMMY KAIRI R '99 	364	1540	4WD	67,800
ZZ-S COUPE 	192	670	MR	59,500
LL II	591	1020	MR	Competición
LL III  	187	670	MR	Competición

AMPLIACIONES Y CALIBRACIÓN

Una vez que hayas comprado un coche y lo hayas bautizado ganando unas cuantas carreras, tendrás que empezar a pensar en hacerle mejoras. Si estás un poco confuso acerca de qué comprar para dar ventaja a tu coche y que se le vean más rayitas de velocidad, sigue leyendo.

SILENCIADOR Y FILTRO DE AIRE

En este apartado es mejor hacer la modificación completa para carreras. Hay muy poca diferencia en el precio, y con el kit para deportivos sólo obtienes un pequeño aumento en potencia.



FRENOS

JUEGO DE FRENOS DEPORTIVOS

A medida que tu coche se hace más potente, los frenos se vuelven vitales: la velocidad no es nada si no la puedes controlar como es debido en las curvas.

REPARTIDOR DE FRENADA

Cuando tu coche casi esté modificado para carreras, adquiere un repartidor de frenada para ayudar a evitar que las ruedas se traben. Esto también te permite calibrar los frenos para de esta manera mejorar la dirección.



COMPONENTES DEL MOTOR

ORDENADOR

La ROM deportiva te ayuda al ajustar las proporciones de aire y combustible del motor automáticamente. Si bien esto no resulta tan efectivo como un filtro de aire, te procura ese pequeño extra por una módica cantidad de dinero.

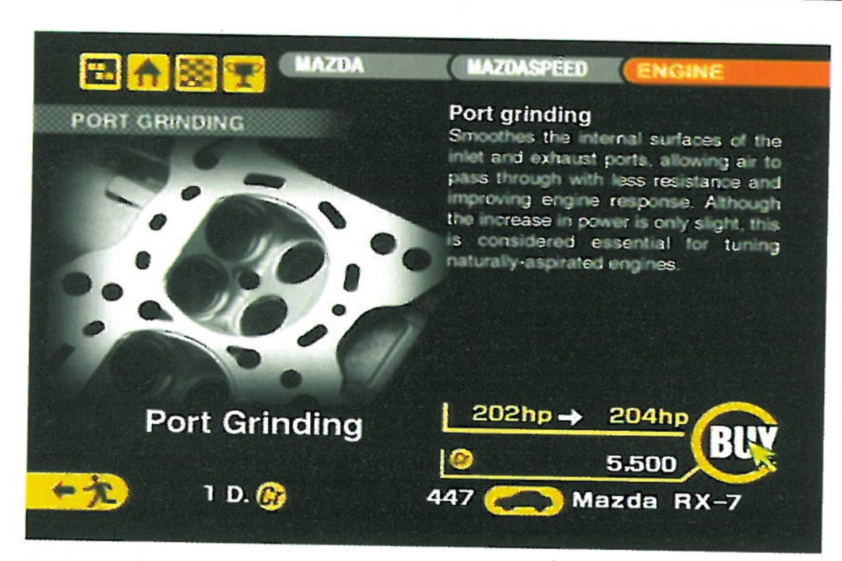
NIVELADOR DEL MOTOR

Ayuda al motor a altas velocidades reduciendo la fricción en los pistones. Una vez sobre el asfalto de la pista, esto significa que no llegarás al limitador de revoluciones tan a menudo como sería razonable esperar.

REDUCTOR DE SALIDA

Tal vez parezca una adquisición inútil, ya que sólo te ofrece un aumento de un par de caballos, pero si llevas un coche con calibración NA el rendimiento mejorará de forma inconmensurable.





CALIBRACIÓN NA
Esta adquisición te costará un pastón pero proporciona a tu coche una potencia considerable cuando no puedes recurrir a un kit de turbinas. Ahorra para quedarte lo mejor para tu coche.

COMPONENTES DE LA TRANSMISIÓN

CAJA DE CAMBIOS
La caja de cambios personalizada en su versión completa supone un gran salto en el precio, normalmente el doble, pero al comprarla te permitirá ajustar todas tus relaciones de marchas como quieras antes de una carrera. Bájalas para conseguir una aceleración más rápida y súbelas para obtener mayores velocidades punta.

EMBRAGUE
Un embrague decente es una buena forma de complementar una caja de cambios totalmente personalizada, y por esa pequeña cantidad de dinero es más razonable invertir en uno de disco triple. Esto te permitirá unos cambios de marcha más rápidos y suaves.

VOLANTE MOTOR
Si te sobra algún dinero, el volante motor (que es realmente barato) mejorará la aceleración y deceleración en las marchas: algo que resulta útil en pistas sinuosas como Grindelwald.

EJE PROPULSÓR DE CARBONO
Este eje propulsor ultraligero y relativamente barato fabricado en carbono no sólo reduce el peso del coche, sino que ayuda a mejorar el tiempo de aceleración.

BLOQUEADOR DE DIFERENCIAL
Lo que esta pieza hace es evitar que los neumáticos resbalen en la carretera, confiriéndote más agarre en las curvas y al acelerar. Vale la pena adquirirlo cuando vas ampliando el coche.

TURBO

KIT DE TURBINAS
Al igual que el calibrador NA, cuesta un ojo de la cara, pero merece la pena. En sustitución de varios componentes, aumentará la velocidad cosa mala. Es buena idea adquirirlo a la vez que una caja de cambios personalizada.

REFRIGERADOR INTERNO
Los intercoolers, tanto los de deportivos como aquellos para carreras, no proporcionan demasiada potencia comparados con el kit de turbinas, pero son una adquisición obligada si posees un kit de turbinas del nivel 3 ó 4.

SUSPENSIÓN
A medida que tu coche se vaya haciendo más potente y veloz, perderá algo de su estabilidad. Es entonces cuando no está de más instalar una suspensión especial. Para los conductores serios es recomendable el servicio profesional totalmente personalizado, que te permite cambiar los ajustes de suspensión antes de una carrera. Pero si sólo quieres un mejor rendimiento sin todo este jaleo, más vale adquirir el kit de carreras.

NEUMÁTICOS
Los neumáticos son la adquisición más importante, y deberían figurar siempre en el primer lugar de tu lista de compras. Los mejores neumáticos son los súper blandos de carreras, que proporcionan un magnífico manejo en circuitos de alquitrán complicados. Los neumáticos de control profesional son buenos por su agarre, pero no te ayudarán en trazados tortuosos. Compra neumáticos de tierra para convertir tu coche de carretera en un máquina de rallyes.

OTROS

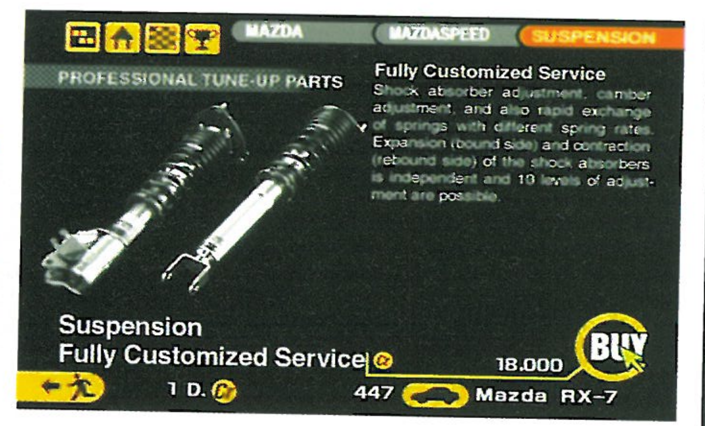
REDUCCIÓN DE PESO
Esto mejorará el frenado, la aceleración y el manejo del coche en las curvas, así como el tiempo que te durarán los neumáticos en las carreras de resistencia.

MODIFICACIÓN PARA CARRERAS
Es lo último que hay que hacerle a tu coche, y reducirá aún más el peso. El aditamento más importante, no obstante, es el la aleta del coche que te permitirá alterar la aerodinámica para mejorar la carga vertical.

CONTROLADOR DE ESTABILIDAD Y SISTEMA DE CONTROL DE TRACCIÓN
Si le has hecho todo lo demás a tu coche y te sobra un montón de dinero, puedes añadirle estos dos sistemas para disminuir al mínimo las posibilidades de salirte en las curvas.







PLANETSTATION UNA INVERSIÓN SEGURA

BASES PARA LA CORRECTA UTILIZACIÓN DE LOS EUROPLANET ENTREGADOS CON EL NÚMERO 20 DE PLANETSTATION:

CADA EUROPLANET EQUIVALE A UN DESCUENTO DE 166 PESETAS.

LOS EUROPLANET PUEDEN UTILIZARSE EN LAS TIENDAS GAMESHOP.

SÓLO PUEDEN UTILIZARSE LOS EUROPLANET EN LOS PRODUCTOS QUE VENGAN INDICADOS EN EL CATÁLOGO DE GAMESHOP CON EL SÍMBOLO EUROPLANET.

EL MÁXIMO NÚMERO DE DESCUENTOS EUROPLANET APLICABLES A UN PRODUCTO VIENE TAMBIÉN INDICADO CON UN NÚMERO AL LADO DEL CORRESPONDIENTE SÍMBOLO EUROPLANET. SI, POR EJEMPLO, AL LADO DE UN JUEGO APARECE EL MENSAJE "3 EUROPLANET" SIGNIFICA QUE PUEDES ENTREGAR HASTA TRES DE LOS DESCUENTOS ADJUNTOS EN LA REVISTA PARA OBTENER UNA REBAJA TOTAL DE 498 PESETAS (166 PESETAS X 3 EUROPLANET).

LOS DESCUENTOS DEBEN ENTREGARSE EN LAS TIENDAS GAMESHOP, PERO SI NO HAY NINGUNA CERCA DE TU POBLACIÓN PUEDES UTILIZAR LOS EUROPLANET MEDIANTE LA VENTA POR CORREO. LLAMA A GAMESHOP PARA INFORMARTE.

LOS EUROPLANET DEJAN DE TENER VALIDEZ DESPUÉS DEL 31 DE JULIO DEL 2000.

LOS EUROPLANET NO SE PUEDEN ACUMULAR JUNTO A OTROS DESCUENTOS DE LAS TIENDAS GAMESHOP.


GameSHOP
especialistas en videojuegos
PLANET
STATION
<CATÁLOGO JUNIO JULIO 2000>


GameSHOP
especialistas en videojuego


colin|mcrae|rally|2.0
PlayStation


Codemasters


PlayStation


PROEIN
www.proein.co



NINTENDO64 PlayStation Dreamcast GAME BOY

novedades 01



dead or alive 2

< la esperadísima segunda parte de la saga de Tecmo llega a España de la mano de Acclaim en su versión para Dreamcast

8.990 3 EURO PLANET



TOMB raider [the last revelation]

< La cuarta entrega de la saga de Tomb Raider llega por fin a la consola de Sega. Las aventuras de la encantadora Lara Croft ahora para Dreamcast...

8.990 3 EURO PLANET



resident evil 2

< Capcom se acuerda de los chicos de Dreamcast y nos ofrece la segunda parte del mítico Resident Evil para que podamos disfrutar de las sangrientas aventuras de Claire en la consola de Sega

8.990 5 EURO PLANET



star wars:jedi power battles

< un beat´em up realmente sensacional para PSX Lucas Arts parece haberse puesto de nuevo las pilas así que vuelve a empuñar tu sable jedi y disfruta...

6.990 3 EURO PLANET



manager de liga

< Codemaster nos ofrece para PSX el primer manager de la liga española del mercado. La primera y la segunda división del 99/2000 ahora comienzan para ti

8.990 3 EURO PLANET



medievil 2

< ¿estás preparado para el terror más divertido? si te gustó Medievil ahora ya puedes disfrutar de la segunda parte de este exitoso título en tu Playstation...

4.990 3 EURO PLANET



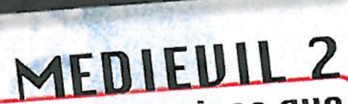
JACKIE CHAN

Una divertida aventura de lucha protagonizada por Jackie Chan, la popular estrella de artes marciales.

P.V.P. estimado: **4.490** Ptas.







Una aventura de muerte y risas que te llevará al Londres de la Epoca Victoriana.

P.V.P. estimado: **4.490** Ptas.

SYPHON FILTER 2

Eres un brillante agente secreto... ¡No dejes que el virus se propague!

P.V.P. estimado: **6.990** Ptas.



ESTO ES FUTBOL (PLATINUM)

¡Vive la auténtica emoción del fútbol!

P.V.P. estimado: **3.490** Ptas.





Pokémon stadium

<Tu puedes ser el vencedor de la liga Pokémon Incluye transfer pak para conectar tu gameboy y jugar con tus Pokémon mejor entrenados.

12.490



Perfect dark

< uno de los grandes títulos de Nintento 64. Te transportará a lugares de pesadilla que te harán estremecer... y si no te atreves...

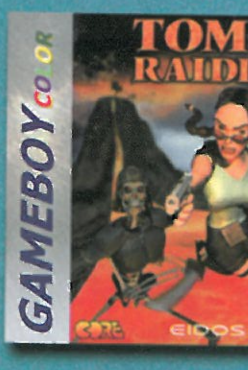
9.490



< otra vez más Nintendo demuestra que su consola sigue con juegos ciertamente espectaculares, uno de esos juegos es sin lugar a dudas Daikatana

9.490





Tomb raider

< doble ración de Lara Croft, y es para GameBoy Color Todas las posibilidades de la GameBoy llevadas al límite en una trepidante aventura que te dejará con la boca abierta...

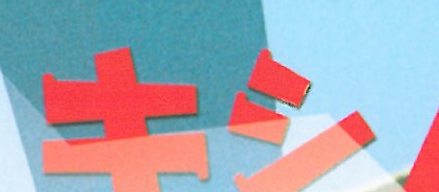
6.990 3 EURO PLANET



< y qué se puede decir de la edición amarilla de Pokémon... ¡Ya puedes entrenar tu mismo al pequeño Pikachu! Un juego con el que más de un entrenador Pokémon llevará meses soñando...



5.990





POKÉMON™
Pokémon amarillo
(edición especial Pikachu)
5.990 pts.
Pokémon azul
5.990 pts.
Pokémon rojo
5.990 pts.
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEG



PlayStation
ACCESORIOS
PLAYSTATION +DUAL SHOCK
19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + I MANDO+ MEMORY CARD IMb
22.490
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD + MEMORY CARD IMb
23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION
12.990
VOLANTE SPEEDSTER
12.490
VOLANTE V-RALLY 2
9.490
CONCEPT 4
14.490
VOLANTE TOPDRIVE2
10.990
Mc LAREN STEERING WHEEL DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES
11.990
VOLANTE STING RAY TURBO
10.990
PISTOLA FALCON con puntero Laser, retroceso y pedales
8.490
P7K LIGHT GUN
4.990
PREDATOR 2
8.990
DUAL SHOCK
4.500
VISION PAD
AZUL
ROJO
VERDE
AMARILLO
1.490
DUAL FORCE JOYPAD
2.790
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION
1.990
CD-CASE
2.500
MEMORYCARD 1Mb
1.490
AZUL
ROJO
VERDE
NARANJA
MEMORYCARD 1Mb PELIKAN
1.390
MEMORY 4Mb
2.990
MEMORYCARD SONY
2.100
GAME STATION
5.990

COLIN McRAE RALLY 2.0



8.490

DESTRUCTION DERBY RAW



CONSULTAR

STAR WARS:JEDI POWER BATTLES



6.990

MANAGER DE LIGA



8.990

A SANGRE FRIA



7.990

ARMYMEN SARGE HEROES



7.990

EVOS



2.990

DRAGON VALOR



4.990

EVERYBODY´S GOLF 2



4.990

LEGEND OF LEGAIA



4.990

NEED FOR SPEED PORSCHE



7.490

PRIMERA DIV. STARS



7.490

PRINCE NASEEM BOXING



8.490

RESCUE SHOT



4.990



4X4 WORLD TROPHY 7.490

ACE COMBAT 3 7.990



ARMORINES 7.990

ARMYMEN AIR ATTACK 7.990

ARMYMEN 3D 7.990

BARBIE SUPERSPORTS 4.990



BATTLE TANX 7.990



PREMIER MANAGER 7.990



EHRGEIZ 7.990



DISCWORLD NOIR 7.490



FIGHTERMAKER 7.490



FIGHTING FORCE 2 8.490



FINAL FANTASY VIII 8.490

GEKIDO 7.490

GRAN TURISMO 2 8.490

HARDCORE ECW 7.990



PITFALL 3D 3.990

PRO-PINBALL 7.490



RALLY CHAMP. 7.490

R/C STUNT COPTER 3.990

READY 2 RUMBLE 5.490

ROAD RASH JAIL 7.490

BALLISTIC Consultar

SHADOW MADNESS 6.990



TETRIS MÁGICO 6.490

TRASHER 8.490

TINY TANK 6.490

TOMB RAIDER IV 8.490

GRANDIA 7.490

TOY STORY 2 8.490

TRACK & FIELD 2 8.490

TS SNOWBOARD 7.490

PlayStation

MEDIEVIL 2

4.990

MICRO MANIACS

7.990

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

8.990

SYPHON FILTER 2

6.990

F1 2000

7.490

MARTIAN GOTHIC

Consultar

FEAR EFFECT

8.990

JACKIE CHAN

4.990

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

7.990

RESIDENT EVIL3: NEMESIS

8.490

RUGRATS

8.490

SAGE FRONTIER 2

8.490

TOMBI 2

4.990

UEFA EURO 2000

7.490

CHAMP. MOTOCROSS

8.490

CIRC. PROBOWLING2

7.990

COLONY WARS
4.990

ROLLCAGE STAGE II

4.990

CRUSADERS

7.990

DRACULA

7.490

DUKES OF HAZZARD

4.990

DUNE

7.490

MAGICAL RACING

Consultar

ISS PROEVOLUTION

8.490

JIMMY WHITE 2

7.990

JOJO BIZARRE

6.990

KNOCKOUT 2000

7.490

LUCKY LUKE

3.490

MUSIC 2000

6.990

NBA LIVE 2000

6.990

SNOOKER

Consultar

SPACE WEBRIS

7.490

SPEC OPS

8.990

STAR IXIOM

4.990

SUPERBIKE 2000

7.990

SUPERCROSS 2000

7.990

TARZAN

7.990

TELEÑECOS RACEMANIA

4.990

UEFA CHAMPIONS

8.490

UEFA STRIKER

4.990

URBAN CHAOS

8.990

VAMPIRE HUNTER

6.990

VICTORY BOXING

6.990

WORMS ARMAGEDDON

8.490

WU-TANG SHAOLIN STYLE

8.490

WWF SMACK DOWN

8.990

PLATINUM

ABE´S EXODDUS

3.990

ABE´S ODDYSEE
3.990

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BICHOS

3.990

BUGS BUNNY

3.990

BUST A MOVE 2

3.990

CARMAGGEDON

4.990

COLIN McRAE RALLY

4.990

COMMAND & CONQUER

3.990

CONSTRUCTOR

3.990

COOLBOARDERS 2

3.990

CRASH BANDICOOT

3.990

CRASH BANDICOOT 2

3.990

CRASH BANDICOOT 3

3.990

CROC

3.990

JUNGLA DE CRISTAL

3.990

FINAL FANTASY VII

3.990

GRAN TURISMO

3.990

HERCULES

3.990

ISS 98

3.990

MARVEL SUPERHEROES

3.990

MICKEY WILD ADVENT.

3.990

MOTORACER 2

3.990

MUSIC

3.990

NEED FOR SPEED III

3.990

POCKET FIGHTER

3.990

RAYMAN

2.990

RESIDENT EVIL

3.990

RESIDENT EVIL 2

3.990

RIDGE RACER TYPE 4

3.990

ROAD RASH 3D

3.990

SOUL BLADE

3.990

SOVIET STRIKE

3.990

SPYRO THE DRAGON

3.990

SUPER CROSS 98

3.990

TEKKEN 3

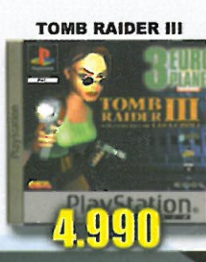
3.990

THEME HOSPITAL

3.990

TOCA 2

4.990

TOMB RAIDER III

4.990

V-RALLY

4.490

WORMS

3.990



NINTENDO
POKéMON STADIUM
N64 COLORES
14.900
POKÉMON STADIUM
+ TRANSFER PAK
+ESTUCHE LAPICEROS
12.490
CONSOLA MARIO
PAK
19.900
RIDGE
RACER 64
9.490
CONSOLA N64
BÁSICA
14.900
RUMBLE PACK
3.490
9.490
PERFECT DARK
9.490
MARIO PARTY 2
MANDOS N64 COLORES
4.990
BATTLE TANX
9.490
CASTELVANIA
9.490
DAIKATANA
9.490
DONKEY KONG
+EXPANSION PACK
10.990
INT. KARATE 2000
9.490
JETFORCE GEMIN!
9.490
MARIO GOLF
9.490
RAYMAN 2
8.990
SOUTH PARK CHEF'S LUY SHACK
8.990
SOUTH PARK RALLY
8.990
SUPER SMASH BROS.
9.490
TARZAN
Consultar
TONY HAWK SKATE
10.990
TOP GEAR HYPER BIKE
10.990
TOP GEAR RALLY 2
9.490
TOY STORY 2
10.490
TUROK RAGE WARS
5.490
VIGILANTE 8 2nd
9.990
WLS 2000
9.490
WORMS ARMAGEDDON
7.990

dreamcast dreamcast dreamcast dreamcast dreamcast dreamcast dreamca

periféricos

DREAMCAST + 1 MANDO + DISCO DEMO + DISCO DE EXPLORACIÓN +JUEGO CHUCHU ROCKET 34.900

DREAMCAST CONTROLLER 4.990

VISUAL MEMORY 4.990

VIBRATION PACK 3.990

VGA BOX 8.990

SCART CABLE 3.990

CONTROLLER EXTENSION CABLE 1.990

ARCADE STICK 7.990 3 EURO PLANET

DREAMCAST KEYBOARD 4.990 1 EURO PLANET

MEMORY CARD 2.990 1 EURO PLANET

MUEBLE DREAMCAST 4.990 2 EURO PLANET

4 WHEEL THUNDER 8.490

EVOLUTION 8.990 3 EURO PLANET

JOJO´S BIZARRE ADV. 8.990 3 EURO PLANET

NBA 2K 8.990 5 EURO PLANET

RED DOG 8.990 6 EURO PLANET

SOUTH PARK RALLY 8.990 3 EURO PLANET

SPIRIT OF SPEED 8.990

BUST A MOVE 4 8.990

CRAZY TAXI 8.990 3 EURO PLANET

RAYMAN 2 8.990 3 EURO PLANET
(incluye vale descuento de 2000 pts. efectivo en la compra de Monaco Grand Prix, Suzuki Allstare o Speed Devils)

TOMB RAIDER IV 8.990 3 EURO PLANET

ARMADA 8.990 3 EURO PLANET

DEADLY SKIES 8.990 3 EURO PLANET

EXPANDABLE 5.490

F1 WORLD GRAND PRIX 8.990 6 EURO PLANET

MONACO GRAND PRIX 7.490

MORTAL KOMBAT GOLD 5.490

PEN PEN 5.490

POWER STONE 8.490 3 EURO PLANET

SNOW SURFERS 8.490 3 EURO PLANET

SONIC ADVENTURE 8.490 3 EURO PLANET

SOUTH PARK CHEF'S LUY SHACK 7.990 3 EURO PLANET

SPEED DEVILS 7.490

TOY STORY 2 9.990 3 EURO PLANET

TRICK STYLE 7.990 3 EURO PLANET

UEFA STRIKER 5.490

VIRTUA FIGHTER 3TB 7.990 3 EURO PLANET


SOUL REAVER
8.490
FUR FIGHTERS
8.990
DRAGON BLOOD
6.990
PISTOLA DREAMCAST
6.990
CHU CHU ROCKET
¡juego online!
6.900
MARVEL VS CAPCOM
8.490
MDK2
8.490
STARFIRE LIGHTBLASTER
6.490
RESIDENT EVIL 2
8.990
SLAVE ZERO
8.490
SOUL CALIBUR
8.490
ASTROPAD
4.490
DEAD OR ALIVE 2
8.990
STREET FIGHTER ALPHA 3
8.490
VIGILANTE 8 2nd
8.490
QUANTUM FIGHTERPAD
5.490
FIGHTING FORCE 2
8.490
HARDCORE ECW
8.490
HOUSE OF DEAD 2
8.490
HYDRO THUNDER
5.490
RACE CONTROLLER
9.990
READY 2 RUMBLE
5.490
REVOLT
7.990
SEGA RALLY
8.490
SHADOWMAN
7.990
SUZUKI ALSTARE
7.490
TEE OFF
8.490
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
8.490
TOY COMMANDER
8.490
CONCEPT 4
14.490
VIRTUA STRIKER 2
8.490
WETRIX +
8.490
WILD METAL
8.490
SWWS 2000
8.490
V3FX
10.490

LOS MEJORES ACCESORIOS A LOS PRECIOS MÁS SORPRENDENTES

Playstation



VISION PAD COLORES PLAYSTATION
1.490

BARRACUDA 2 PLAYSTATION
3.990

MEMORIA 15 BLOQUES COLORES PLAYSTATION
1.490



MEMORIA 360 BLOQUES COLORES PLAYSTATION
4.990

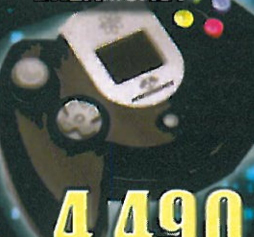


V3 RACING WHEEL RUMBLE PLAYSTATION
9.490

CABLE RFU PLAYSTATION
1.990

MOCHILA PLAYSTATION
3.990

Dreamcast



ASTROPAD COLORES DREAMCAST
4.490



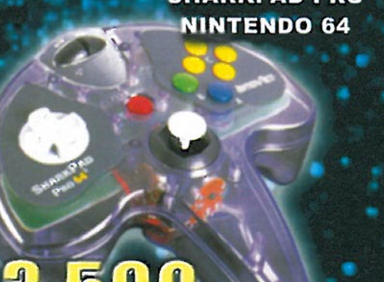
QUANTUM FIGHTER PAD DREAMCAST
5.990

V3 RACING WHEEL FX DREAMCAST
9.490

Nintendo 64



MEMORIA 256Kb +CAJA NINTENDO 64
1.390



SHARKPAD PRO NINTENDO 64
3.590

Gameboy

BOLSA GAMEBOY
2.990

BATERÍA RECARGABLE GAMEBOY
3.990

LUPA+LUZ POCKET COLORES GAMEBOY
1.490

INTERACT
Spain by Netac



GAME BOY pocket
GAMEBOY COLOR
12.990
NASCAR 2000
Consultar
TOCA
Consultar
LUZ Y LUPA LIGHT PLAYER
1.390
SHOCK'N''ROCK
3.990
TOMB RAIDER
6.990
WARIO LAND 3
5.990
2.995
VIDEOS POKEMON
GAMEBOY COLORES
7.990
GAMEBOY PRINTER
9.490
GAMEBOY CAMERA
3.990
LINKCABLE GAMEBOY
1.590
SURVIVAL KIT
4.990
MOCHILA GAMEBOY
2.990
ALLSTAR TENNIS 2000
5.990
ARMORINES
5.990
ARMY MEN
6.990
FIFA 2000
5.990
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000
5.990
GRAND THEFT AUTO
5.990
READY 2 RUMBLE
5.990
RUGRATS VIAJE TIEMPO
6.990
SOCCER MANAGER
5.990
TRASHER
5.990
TOM and JERRY
5.990
GAME & WATCH GALLERY 3
5.990



McLaren® STEERING WHEEL

DOUBLE TREMOR EN VOLANTE Y PEDALES



11.990

Armorines



PlayStation

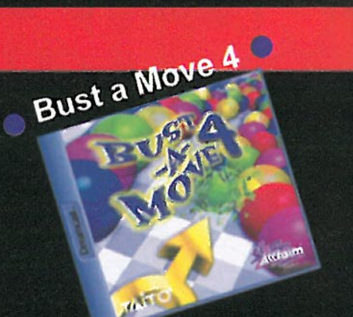
7.990

Novedades Dreamcast 8.990

Spirit of Speed



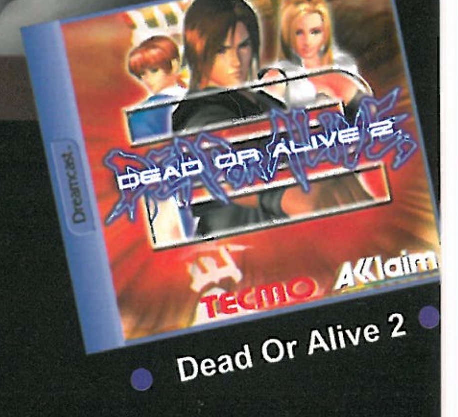
Bust a Move 4







Fur Fighters

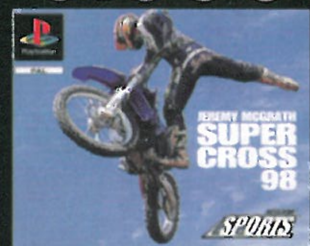


Dead Or Alive 2

LÍNEA ECONÓMICA PARA PLAYSTATION

PlayStation

3.990



PlayStation™

• J. M. Supercross 98 •

• Batman y Robin •



PlayStation™

3.990

3.990



PlayStation™ Platinum

• Bust a Move 2 •

• Constructor •



PlayStation™

3.990

Acclaim®

COLOR

POKÉMON AMARILLO
(EDICIÓN ESPECIAL PIKACHU)
5.990

POKÉMON ROJO
5.990



POKÉMON AZUL
5.990

PIKACHU
3.990

BATTLE TANX

6.490

BEAUTY and the BEAST

5.990

CRAZY CASTLE 4

5.990

DRAGON WARRIOR

5.990

PATO LUCAS

5.990

INTERNATIONAL KARATE

5.990

LEMMINGS

Consultar

MICKEY'S TOON RACING

5.990

PRO POOL

Consultar

RAYMAN

5.990

SPEEDY GONZALEZ

5.990

SPIROU

5.990

STARS WARS: EP. I

5.990

SUPER MARIO DELUXE

5.990

TARZAN

5.990

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

5.990

TOP GEAR RALLY 2

5.990

TOY STORY 2

5.990

TURQK RAGE WARS

5.990

THE MASK OF ZORRO

5.990

PERIFERICOS

PREDATOR 2



8.990

PISTOLA P7K



4.990

VOLANTE STING RAY TURBO

10.990

GAMES STATION

5.990

VOLANTE RACING SYSTEM PSX ActLabs



19.990

JOYSTICK DESTROYER GRAVIS



2.990



ORGANIZADOR GAMEBOY

2.990

SHOCK´N´ROCK

3.990



SURVIVAL KIT

4.990

PAD PC AVENGER



3.990



CALIFORNIA GIRLS MEMORY CARD 1.290



MEMORY CARD 1Mb

990



MEMORY CARD 2Mb

1.990



especialistas en videojuegos



DexDrive

P.V.P. 3.990

- Almacena las partidas salvadas de tus tarjetas de memoria de PSX y Nintendo 64 en tu PC
- No más partidas perdidas
- Capacidad de almacenamiento ilimitada
- Envía tus partidas salvadas a tus amigos através de internet
- Administra tarjetas de memoria: Copia, formatea, borra

Disponible para consolas PlayStation y Nintendo 64



¡¡VALE DESCUENTO DE 500 pts!!

VALE DESCUENTO POR VALOR DE 500 PTS. EN LOS SIGUIENTES TÍTULOS:

ARMORINES



DEAD OR ALIVE 2



SPIRIT OF SPEED



FUR FIGHTERS



BUST A MOVE 4



Los descuentos no serán acumulables entre si ni con otras ofertas o descuentos. Esta oferta será válida hasta el día 31 de Julio del 2000.

Todos los precios del catálogo incluyen I.V.A. Todos los precios son válidos excepto error tipográfico.



GameSHOP

CONSTELACIÓN

Si alguna vez has tenido alguna duda acerca de la calidad, precio, consistencia o sabor de un juego determinado, no hace falta que recurras a Nostradamus, a Rappel u Octavio Acebes. *PlanetStation* te ofrece cada mes una personal e intransferible guía de títulos que no es palabra de Dios, pero casi (¡Qué pasa! Un día megalómano lo tiene cualquiera, ¿no?).

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



24 Horas de Le Mans
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◖ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Amerzone
7.490 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Army Men: Air Attack
7.990 Shoot'em-up
Virgin
●●●● C
Divertido y jugable shoot'em-up con mini helicópteros

Army Men 3D
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

B

Barbie Cabalga y Juega
3.990 pesetas. Hípica
Sony
●◖ C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG's elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.



Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◖ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: El Sol Rojo
4.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Un desarrollo épico acompañado de una calidad gráfica sobresaliente.

CoolBoarders 4
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●● C
Más vistoso pero menos entretenido que sus predecesores.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El barón Dante vuelve a tocar los Gobbos.

★ FINAL FANTASY VIII

9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◖ C
Aceptable clónico de Destruction Derby.

Dino Crisis
8.990 ptas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror*.

Disney Magical Tetris
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●◖
Floja versión de Tetris, con personajes Disney incluidos.

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga *Discworld*.

★ GRAN TURISMO 2



8.490 ptas. · Simulador · Sony
●●●●● C R
GT2 pone el listón casi insuperable para cualquier título que intente trasladar a PlayStation con credibilidad el espíritu y la magia del mundo del automóvil.

Driver
8.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el *macho man* de la Play.

E

El Mañana Nunca Muere
7.990 pesetas. Acción
Electronic Arts
●●● C
Un juego mediocre con licencia para aburrir.

Eagle One: Harrier Attack
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Ideal para aficionados al combate aéreo.

Ehrgeiz
8.990 pesetas. Beat'em-up
Sony
●●●◖
Combates con personajes de *FFVII*.

F

FIFA 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●◖ C
Simplemente, no está a la altura de otras ediciones de la saga.

F1 2000
7.990 pesetas. Conducción
EA
●●●● C
Conducción vertiginosa en un buen título actualizado.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Fighter Maker
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●◖
Un 'constructor' de luchadores y 'destructor' de nervios.

G

Gekido
8.990 pesetas. Beat'em-up
Infogrames
●●●◖ C
Beat'em-up de mecánica tradicional, más bien soso.

Ghoul Panic
6.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Delirante juego de pistola, superior incluso a Point Blank 2.

Grandia
7.995 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●◖ R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

GTA 2
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Humor bestia, relaciones mafiosas y minúsculos personajillos.

Guilty Gear
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Excelente beat'em-up en 2D.

CONSTELACIÓN

FEAR EFFECT



8.890 ptas. · Aventura · Proein
●●●●◐ CR
Tened presente una cosa: no es una aventura de terror aunque aparezcan unos cuantos demonios y algunos hectolitros de sangre. Aquí 'sólo' encontraréis acción a raudales, un guión enrevesado plagado de escenas fuertes y un despliegue audiovisual digno de Hollywood.



H

Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames
● C
¿No había suficiente con un juego sólo?



I

ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami
●●●●◐ R
El mejor de fútbol. Lástima del doblaje.

International Track&Field 2000
9.490 pesetas. Deportivo
Konami
●●●●
El clásico machacabotones, dotado de notables gráficos.



J

Jade Cocoon
8.990 pesetas. RPG
Netac
●●●● C R
Original y místico RPG en el que deberemos capturar y amaestrar monstruos.

Jackie Chan Stuntmaster
4.490 pesetas. Arcade
Sony
●●●◐
Jackie reparte tortazos entre los malos del barrio.

Jimmy White 2: Cueball
7.990 pesetas. Deportivo
Virgin
●●●●
Entusiasmará a los fans de las carambolas.

Jo Jo's Bizarre Adventure
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ R
Magnífico juego de lucha en 2D. Surrealismo y calidad técnica a partes iguales.



K

Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ R
Un grandísimo simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◐ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◐ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.



L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●● R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◐ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Manager de Liga
8.490 pesetas. Simulador
Codemasters
●●● C
Correcto simulador, pero a años luz de los últimos *PC Fútbol*.

Marvel vs. Capcom
7.990 ptas Beat'em-up
Virgin
●●●◐
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Medievil 2
4.990 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●●◐ CR
Dificultad ajustada, sentido del humor y una jugabilidad insuperable.

Micromaniacs
Por determinar. Carreras
Codemasters
●●●◐
Micromachines con patas. Entretenidillo.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas. Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Medal of Honor
7.990 pesetas. Shoot'em-up
EA
●●●●◐ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego. Soberbia ambientación.

MTV Snowboarding
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●
Simulador bastante superior a la saga *CoolBoarders*.

Music 2000
8.490 pesetas. Musical
Proein
●●●●◐ C R
La posibilidad de componer música, al alcance de todos.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◐ C R
Si tienes *MGS*, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Mighty Hits Special
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●◐
Un simpático y correcto clónico de *Point Blank*.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◐
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Master of monsters
7.990 pesetas. RPG
Virgin
●◐
Un juego monstruoso, en el sentido más peyorativo de la palabra.

N

NBA Live 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
El de siempre, mejorado, ampliado y actualizado.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ R
La mejor entrega de la serie de hockey sobre hielo. Imprescindible.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Piños, ninjas, y mediocridad.

O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◐ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.

P

Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

PGA European Tour Golf
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador completo, pero falto de "swing".

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

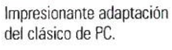
Primera División Stars
7.490 pesetas. Simulador
EA
●●◐ C
Simulador falto de talento y lleno de licencia.

Psychic Force 2
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Espectaculares combates aéreos en pseudo-3D.



Q

Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◐ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.



R

Rally Championship
7.990 pesetas. Simulador
EA
●●●◐ C
Simulador de rally que raya la mediocridad.

Rat Attack
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
¿Tanto dinero para un simpático pero sencillísimo juego de puzzles?

METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Renegade Racers
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖
Carreras ideales para pasar un rato divertido.

Reel Fishing
7.990 pesetas. Simulador
Netac
●●◖
Un simulador de pesca. Sacad vuestras propias conclusiones.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◖ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Ronin Blade
7.990 pesetas. Aventura
Konami
●●◖
El Japón medieval a cámara lenta.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo

 [redacted]

Shadow Madness
7.490 pesetas. RPG
Sony
●●◖ C
Por fin la mediocridad en los RPG tiene nombre: *Shadow Madness*.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◖ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Silent Hill
8.490 pesetas. Survival Horror
Konami
●●●●◖ C R
Hay que jugarlo (o más bien sufrirlo) para poder creerlo.

Soul Reaver
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales, trama épica... esta maravilla es casi un auténtico clásico.

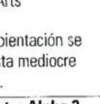
South Park Chef's Luv Shack
7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de *Hugo*. Totalmente injugable.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Space Debris
7.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●◖ C
Espectacular matamarcianos en 3D

Spec Ops: Stealth Patrol
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●● C
Un simple shoot'em-up con propaganda militar incluida.

Star Ixiom
4.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●
Acción, estrategia y adicción galácticas.



Star Wars: LAF
8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●●
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Superbike 2000
7.990 pesetas. Simulador
EA
●● C
Es de motos. Si alguien descubre otra cosa buena de él, que avise.


 [redacted]

Tarzan
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●◖
Juego atractivo para el público infantil, pero pasable para el resto.

Teleñecos Racemania
4.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●◖ C
Los Teleñecos. Juego de Karts. El resto ya os lo imagináis.

Thrasher: Skate&Destroy
8.490 pesetas. Simulación
Proein
●●●◖ C
No está a la altura de *Tony Hawk's*, pero es entretenido.

The Next Tetris
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖ C
El Tetris de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

Tiny Tank
7.490 pesetas. Acción
Sony
●●●◖ C
Carcajadas a bordo de un tanque parlanchín.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*. Éste es el gran rey del género sin lugar a dudas.

RESIDENT EVIL 3



8.890 ptas. · Survival Horror · Proein
●●●●◖ C R
Aunque no es una auténtica revolución dentro de la saga, tiene una historia atractiva, la mejor parte técnica, y unos personajes que no pueden competir con la auténtica estrella: el engendro Nemesis.

Toy Story 2
8.490 pesetas. Plataformas
Proein
●●●● C R
Al igual que la película, es altamente recomendable.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●● C
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de *Tomb Raider III*.

Trick'n'Snowboarders
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●
Simulador de *snowboard* con jugabilidad Capcom

U [redacted]

UEFA Striker
8.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Un juego notable de fútbol al que se le echa en falta la chispa de las grandes sagas del género.

UM Jammer Lammy
7.490 pesetas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Humor, música y surrealismo a partes iguales.

V [redacted]

V-Rally 2
8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◖ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●● C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

W [redacted]

Warpath: Jurassic Park
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◖
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

Worms Armageddon
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

ROLLCAGE STAGE II

4.490 ptas. · Carreras · Sony
●●●●◖ C R
Carreras adrenalínicas, partes del circuito que vuelan por los aires, velocidades de casi cuatrocientos kilómetros por hora... Si prefieres la acción antes que el realismo, no dudes en hacerte con este título.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. · Beat'em-up · Infogrames
●●●●◖ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◖
Un pinball con los personajes de *Worms*.

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

WWF Smackdown!
Por determinar. Beat'em-up
Proein
●●●● R
Aunque parezca mentira, pueden hacerse buenos juegos de wrestling. Éste es más que un buen ejemplo.

X [redacted]

X-Files
8.490 ptas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera
7.990 ptas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●◖ C
Un juego de lucha de los de siempre con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.

 [redacted]

Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.

SYPHON FILTER 2



7.490 ptas. · Aventura de acción · Sony
●●●●◖ C R
¿Te entusiasmó la primera parte? Pues entonces disfrutarás de lo lindo con esta versión mejorada y ampliada. Con una historia menos tópica, *Syphon Filter 2* conseguiría dejar muy atrás a su predecesor.

SPYRO 2

8.490 ptas. · Plataformas · Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.



¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Vida infinita
300CEE28 00AA
Jugar como Carlos
800D411E 0008
800D4134 0008
Todos los mapas
300D42BF 00FE
300D42C3 00FE
Todos los ficheros
800D42C4 FFFF
800D42C6 FFFF
Traje disco
800D411E 0004
800D4134 0004
Traje de STARS
800D411E 0003
800D4134 0003
Tener 10 compartimentos en modo Difícil
800D43F6 000A
Tiempo total 0 (Grado S)
800D40C0 0000
800D40C2 0000
Acceder a mochila (L1 y ■)
D00CE9C8 0084
800D40C4 0200
D00CE9C8 0084
800E235C 0002
Todas las armas en baúl y munición infinita
800D42F4 0001
800D42F6 0003
800D42F8 0002
800D42FA 0003
800D42FC 0003
800D42FE 0003
800D4300 0004
800D4302 0003
800D4304 0005
800D430A 0003
800D4308 0006
800D430E 0003
800D430C 000A
800D4312 0003
800D4310 000B
800D4316 0003
800D4314 000C
800D4318 0003
800D4318 000D

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Salud Infinita
800A8734 00C8
Municion (cualquiera) infinita
D006FD9C 0002
8006FD98 0000

PORSCHE CHALLENGE

Tiempo infinito
8661F68C 5762
Acabar siempre primero
8661F672 5959

POWER BOAT RACING

Jugador 1 acaba siempre primero
866082AA 595A

RAGING SKIES

Tiempo infinito
865E91CC 5BA5
Combustible infinito
8672B498 5BA5
AIM-9S infinito
865F502C 597A
AIM-120S infinito
865F502A 596A
AGM-88S infinito
865F5030 5962
AGM-65S infinito
865F502E 5968

RASCAL

Munición infinita
865D02EA 597A





Energía infinita
865D0318 596F
865D031C 596F
865D083E 596F
Vidas infinitas
865D0294 5961

RAYSTORM

Vidas infinitas para Jugador 1
8661A484 5955
Vidas infinitas para Jugador 2
8661C8EC 5955
Especiales infinitos para Jugador 1
8661A4AE 695A
Especiales infinitos para Jugador 2
8661C816 695A
Créditos infinitos
8661A0A8 5961

RETURN FIRE

Armadura infinita
865E78EA 597A
Combustible infinito
865E78DE 5AEA
Munición 1 infinita
865E78FC 59B6
Munición 2 infinita
865E780C 598C

RIDGE RACER

Súper velocidad
865EAAC8 584F
Coche negro
865EA926 595E
Tiempo infinito
8667B8F0 615A
Más aceleración
865EAAD6 594F
Selección extra en Beginner
8E5EA9DC 5955
Selección extra en Middle
8E5EA9DC 5958
Selección extra en High
8E5EA9DC 5957
Selección extra en nivel TT
8E5EA9DC 5962

SHOCKWAVE ASSAULT

Energía infinita
865C045C 5A1A
Láseres infinitos
865C0330 5BD0
Combustible infinito
865C366C 7683
Misiles infinitos
865C326C 595F

STEEL REIGN

Armadura infinita
865FCDB8 59CD
865FCDB6 59CD
865FCDBC 59CD
865FCDBA 59CD
Escudos infinitos
865FCDC8 5A7E
865FCDC6 5A7E
865FCDCC 5A7E
865FCDCA 5A7E
Especial infinito
865FCE32 5956
Cañón infinito
865FD36C 5956
Láser Mark 1 infinito
865FCEB8 5A5A
Láser Mark 2 infinito
865FCEC6 5A5A
Cañón de iones infinito
865FCEDC 5A5A
Cañón de plasma infinito
865FCEEA 5A5A
Misiles guiados infinitos
865FCE0E 595C
Minas infinitas
865FD356 5962
Fuego instantáneo para ametralladora
865FCEF2 695A



CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 20)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

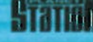






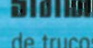
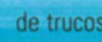




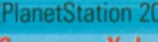






Planet Station y Ardistel, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 20) y mándalo a:



Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

Fuego instantáneo para Misiles Fénix
865FCE16 695A
Fuego instantáneo para Special
865FCE2C 695A
Fuego instantáneo para cañón
865FD35E 695A
Fuego instantáneo para láser Mark 1
865FCEAA 695A
Misiles Fénix infinitos
865FCE24 595C
Fuego instantáneo para láser Mark 2
865FCEC0 695A
Fuego instantáneo para cañón de iones
865FCECE 695A
Fuego instantáneo para cañón de plasma
865FCEE4 695A
Fuego instantáneo para minas
865FCE50 695A

TEST DRIVE 4

Tiempo infinito
865BF0BA C862

TEST DRIVE 5

Activar todos los coches
B6605756 595A
1660BDDA 5B5C
Activar todos los circuitos
B6635756 595A
1660BDF6 5B5C
3660BD1A 595C
3660BD20 595C
Acabar siempre el primero
36606A7D 595A
Tiempo de 'checkpoint' infinito
86606944 705A
Comenzar en la segunda vuelta
76606A7A 595A
36606A7A 5959
Comenzar en la tercera vuelta
76606A7A 595A
36606A7A 595C
Comenzar en la cuarta vuelta
76606A7A 595A
36606A7A 595B

TOP GUN

MIRV infinitos
86742994 59BB
Nukes infinitos
8674299C 59BB
Rockets infinitos
8674299A 59BB
AGM infinitos
867429A0 59BB
U328 infinitos
8674298E 59BB

TUNNEL B1

Energía infinita
8662989C 5C7A
Vidas infinitas
36629894 5956



Tiempo infinito
3662980E 596F
Turbo infinito
86600AE8 5050
8662989E 5C42
Pistola triple infinita
366298E9 595B
Cohetes dobles infinitos
366298E4 5964
366298F0 595C
Cohetes dobles especiales infinitos
366298E3 5964
366298EF 595C
Doble láser infinito
366298E2 5964
366298EE 595C
Arma Desconocida infinita
366298E1 5964
366298ED 5959
Bolas de luz infinitas
366298E8 5964
366298F4 5959
Minas infinitas
366298E7 5964
366298F3 5959

VIPER

Escudos infinitos
8674E264 5C5A
Bombas infinitas
8674E258 5C5A
Recompensa 255
8674E260 505A
Vidas infinitas
8674E25C 635A

Fuerza del arma al máximo
365C5270 5958

WARCRAFT II

Recursos infinitos para los Orkos
8655581C 786A
865558DC 786A
8655555C 786A
Recursos infinitos para los Humanos
86555820 7ACA
865558E0 7ACA
86555560 7ACA

WARHAWK

Vidas infinitas
366E4030 595B



'Swarmers' infinitos
366FE3AE 5971
'Lockons' infinitos
366FE3B0 59B6
Cohetes infinitos
366FE3AA 59B6
Plasma infinito
366FE3B4 5C7A
Bombas flash infinitas
366FE3B6 5959
Bombas del juicio final infinitas
366FE3B8 5959

WORLD LEAGUE SOCCER

Jugador 1 marca 99 goles
86642CFC 8483
Jugador 2 marca 99 goles
366432FA 8483

WRECKIN' CREW

Activar los personajes extra
8660B9F8 5964

Abrir todas las películas
8660B5DE 5C4F
Nitros infinitos
36663241 59BB

X2

Invulnerabilidad para Jugador 1
8674E602 59DE
Invulnerabilidad para Jugador 2
8674ECA2 59DE
Vidas infinitas para Jugador 1
8674E6F8 5955
Vidas infinitas para Jugador 2
8674EC98 5955
Mega-bombas infinitas para Jugador 1
86740914 5955
Mega-bombas infinitas para Jugador 2
867414B4 5955



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Si *Medievil 2* es una aventura de muerte y risas, nosotros te proporcionaremos una guía para que te carcajees de los puzzles y no la palmes con los enemigos.

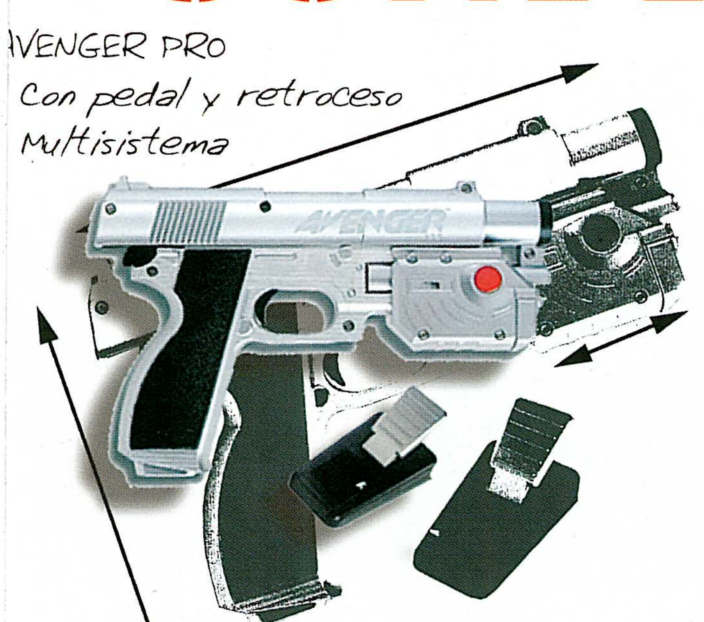
Toda la información de la feria E3 de Los Ángeles estará a tu alcance gracias al valeroso Holybear que cruzará el gran charco para estar allí. ¿Será nuestro hombre testigo de prodigios como *Metal Gear Solid 2, Munch's Oddysee* o *Final Fantasy IX*? ¿Logrará entrar en el avión tras cuatro días de intensa dieta *McDonald's*? La respuesta, el próximo mes.

Silent Bomber llegará con toda la acción de los mejores arcades y uno de los mejores doblajes al castellano de la historia de los videojuegos. Va a ser un bombazo y no silencioso precisamente.

Colin McRae 2 tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor juego de *rallies* de la historia. Y eso que Carlos Sainz no ha apadrinado el juego que si no...

A LA VENTA A MEDIADOS DE JUNIO

CONFIDENCIAL



AVENGER PRO
Con pedal y retroceso
Multisistema

MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad



VIPER
_Dual Shock a la
máxima potencia

SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema



GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble



ARDISTEL S.L.
POL. INDUSTRIAL MALPICA, C/F OESTE
URB. GREGORIO QUEJIDO, Nº 55-57
ZARAGOZA 50057
HTTP://WWW.ARDISTEL.COM
E-MAIL: ARDISTEL@CTV.ES
TFNO. CONSULTA 906 30 15 02
COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.